


『メガドライブ FAN』1990 年 3 月号付録

# CONTENTS

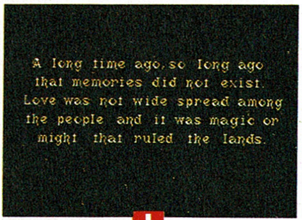
# ソーサリアンの世界

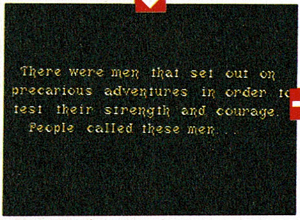


追憶すらも及ばない、遙かなる過去…。地上は魔法と力によって支配され、愛はその大いなる手で人々をつつむことをしなかった。

そんな時代に、自らの力と勇気を試すため、過酷な冒険へと旅立つ者がいた。人々は彼らをこう呼んだ。『ソーサリアン』と…。

⬆ゆっくりと文字が浮かんでくる



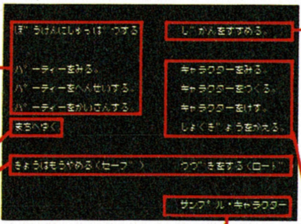




⬆さらに、新しい文字が…




⬆ソーサリアンの世界を思い浮かばせるような、ゆったりしたＢＧＭが流れる

## 基本システム画面の見方




### 冒険への出発………8P

パーティを編成し、冒険に出発する場所がここ。パーティの能力に応じて冒険を選ぼう。

### キャラクタを作ったら町へ…6P

冒険に必要なものを買う、魔法をかけてもらう、修業…など、重要な作業を行う場所が町だ。

### ロード&セーブ……10P

ロードとセーブをするコマンド。冒険中はできないので、城に戻ってから行うこと。

### サンプルキャラクタ

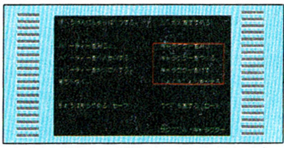
とにもかくにも早く冒険を始めてしまいたいという人のために、すでにある程度の能力を持ったキャラクタが用意されている。せっかちな方はどうぞ…。

### 時間を進めたい時には?‥10P

『ソーサリアンの世界』での時間は１年を単位として過ぎ去っていく。ここにあるコマンドは強制的に時間を１年間、進めてしまうものである。

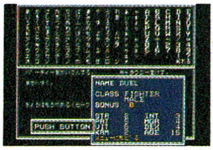
### キャラクタメイキング….4P

キャラクタの作成と職業の変更をする場所である。サンプルキャラクタというのもあるけど、やはり、じっくりとキャラクタを作っていただきたい。キャラに愛着がこもるからね。



# キャラクタメイキング

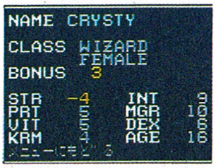
ゲームを始めて、一番最初に行う作業がキャラクタメイキングである。どんな名前にしようか、種族は、性別は…。頭を悩ませるが、これからの長い冒険を考えるとワクワクさせられるところでもある。なお、キャラクタは最高10人まで作れる。



●これが名前入力用画面。かっこいい名前をつけよう

## キャラクタを作る

名前を入力して種族と性別を選ぶと初期ステータスが表示される。同時にボーナスポイントも表示されるので、それぞれのステータスに振り分けてやろう。



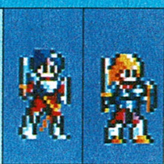
●これが、ボーナスを振り分ける前の初期ステータスである

### 種族を構成する7種類のステータス

| | |
|---|---|
| STR…ストレングス（強さ・攻撃力） | ストレングスが0以下であると、武器を使って攻撃することができなくなる |
| INT…インテリジェンス（知力・魔法の攻撃力） | インテリジェンスが0以下であると、装備に掛かっている魔法を使うことができなくなる |
| PRT…プロテクション（防御力） | プロテクションが低ければ低いほど、通常の攻撃に対するダメージが大きくなる |
| MGR…マジックレジスタンス（魔法に対する抵抗力） | マジックレジスタンスが低ければ低いほど、魔法の攻撃に対するダメージが高くなる |
| VIT…バイタリティ（活力・体力） | バイタリティが高いほど、重い扉を開けることができるようになる |
| DEX…デキスティリティ（器用さ） | デキスティリティが高いと、扉やアイテムに仕掛けられたトラップをはずすことができる |
| KRM…カルマ（善悪の目安） | カルマがプラスだと良い人間であり、カリスマ性（魅力）もあるということになる |

### 4種類の種族とそれぞれの初期ステータス

**FIGHTER**



| 性別 | M（男） | F（女） |
|---|---|---|
| STR | 8 | 7 |
| INT | 0 | 0 |
| PRT | 9 | 8 |
| MGR | 4 | 5 |
| VIT | 8 | 7 |
| DEX | 4 | 5 |
| KRM | 2 | 3 |

できればインテリジェンスを1以上に設定して、魔法を使えるようにしたい

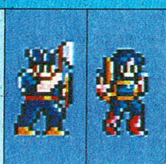
**WIZARD**



| 性別 | M（男） | F（女） |
|---|---|---|
| STR | −3 | −4 |
| INT | 10 | 9 |
| PRT | 6 | 5 |
| MGR | 9 | 10 |
| VIT | 5 | 5 |
| DEX | 5 | 6 |
| KRM | 3 | 4 |

ストレングスが低く、このままでは武器を使って攻撃することができない

**DWARF**



| 性別 | M（男） | F（女） |
|---|---|---|
| STR | 10 | 9 |
| INT | −10 | −9 |
| PRT | 10 | 9 |
| MGR | 7 | 8 |
| VIT | 10 | 9 |
| DEX | 8 | 9 |
| KRM | 2 | 2 |

こいつらは体力のかたまりである。魔法を使えるようにするにはかなりの苦労が

**ELF**



| 性別 | M（男） | F（女） |
|---|---|---|
| STR | 0 | −1 |
| INT | 4 | 5 |
| PRT | 7 | 6 |
| MGR | 6 | 7 |
| VIT | 6 | 5 |
| DEX | 7 | 7 |
| KRM | 5 | 6 |

ストレングスを1以上に設定して武器を使えるようにしたいところだ

## 年のとり方と世代交代

キャラクタは年をとるにつれて、若者、中年、老人と変化していき、寿命（種族によって異なる）になると老衰のために死んでしまう。しかし、死んでしまったとしてもアイテムや知識などを受け継いだ新しいキャラクタを作ることができる。ただし、レベルは0に戻されてしまう。



●遺産を相続した2代目キャラを作ろう

## 職業の変更

町で暮らすときには各キャラのパラメータによって60種類の職業のどれかに就職することができる。各職業ごとに年収が異なるのはもちろん、１年後のパラメータの増減も異なる。そこで、下の表を利用してパラメータの増減を書いておけばキャラ育成の失敗もグンと少なくなる。

### 転職するにも条件がある

キャラクタは好きな仕事を選んで転職できるが、誰もがすべての職業につけるわけではない。例えば、男の産婆というのは気味が悪いし、老人のひ弱な身体に闘士というのも無理がある。そのために、年齢や性別などで制約を設けているのである。

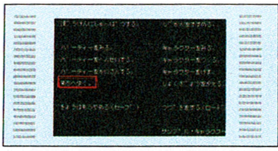
### 職業によって変化が違う

職業についているキャラクタは、１年たつとある程度の年収と経験値を得ることができる。また、各ステータスの増減も職業によって異なるのである。いくら年収がよいからといっても泥棒などをやっていては、ソーサリアンの名が汚れてしまうぞ。

### ●職業一覧表●

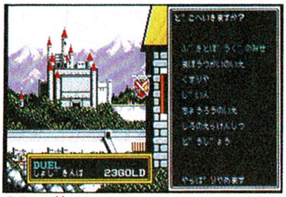
| 名称 | 1年間に変化するステータス | | | | | | | EXP | 年収 | 名称 | 1年間に変化するステータス | | | | | | | EXP | 年収 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | STR | INT | PRT | MGR | VIT | DEX | KRM | | | | STR | INT | PRT | MGR | VIT | DEX | KRM | | |
| 農夫 | | | | | | | | 51 | 9 | 道化師 | | | | | | | | 56 | 4 |
| 科学者 | | | | | | | | 55 | 5 | 学者 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 漁師 | | | | | | | | 53 | 7 | 鍵屋 | | | | | | | | 55 | 5 |
| レンジャー | | | | | | | | 53 | 7 | 鍛冶屋 | | | | | | | | 43 | 7 |
| 大工 | | | | | | | | 53 | 7 | 墓守 | | | | | | | | 51 | 9 |
| シャーマン | | | | | | | | 57 | 3 | 乞食 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 傭兵 | | | | | | | | 53 | 7 | 木こり | | | | | | | | 55 | 5 |
| 彫刻家 | | | | | | | | 48 | 14 | 写本家 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 詐欺師 | | | | | | | | 47 | 14 | 調教師 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 占師 | | | | | | | | 55 | 5 | 狩人 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 織子 | | | | | | | | 56 | 4 | 高利貸し | | | | | | | | 43 | 19 |
| 弁護士 | | | | | | | | 47 | 15 | 洗濯屋 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 炭鉱夫 | | | | | | | | 51 | 9 | 祈禱師 | | | | | | | | 46 | 14 |
| モデル | | | | | | | | 51 | 9 | 家政婦 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 通訳 | | | | | | | | 50 | 11 | ばくち打ち | | | | | | | | 49 | 11 |
| どろぼう | | | | | | | | 41 | 19 | 悪魔払い | | | | | | | | 51 | 9 |
| コック | | | | | | | | 57 | 3 | 踊り子 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 薬剤師 | | | | | | | | 54 | 7 | 靴屋 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 僧侶 | | | | | | | | 54 | 1 | 宣教師 | | | | | | | | 59 | 1 |
| スパイ | | | | | | | | 41 | 19 | 花屋 | | | | | | | | 57 | 3 |
| 骨細工師 | | | | | | | | 49 | 11 | 遊び人 | | | | | | | | 54 | 5 |
| 商人 | | | | | | | | 50 | 11 | 医者 | | | | | | | | 45 | 15 |
| 羊飼い | | | | | | | | 53 | 7 | 石屋 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 探検家 | | | | | | | | 58 | 1 | 弓師 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 船乗り | | | | | | | | 53 | 7 | 看護婦 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 殺し屋 | | | | | | | | 45 | 14 | 髪結 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 薬草採り | | | | | | | | 55 | 5 | 人足 | | | | | | | | 54 | 5 |
| 闘士 | | | | | | | | 46 | 14 | パン屋 | | | | | | | | 56 | 4 |
| 詩人 | | | | | | | | 53 | 7 | 縫い子 | | | | | | | | 52 | 9 |
| 葬儀屋 | | | | | | | | 58 | 2 | 産婆 | | | | | | | | 50 | 11 |

注：表中のＥＸＰは１年間に得られる経験値



# キャラクタを作ったら町へ

キャラクタメイキングが済んだら、町へ行ってみよう。冒険へ出るためには最低3つの装備品を買わなければならないし、装備に魔法を掛けて魔力を宿してもらう場所もここにあるのだ。



⬆町に着くと、どのキャラクタが中に入るのか選択しなければならない

### カルマを"0"に仮定

キャラクタのカルマが高ければ高いほど安く買い物ができる。これでは各店舗の値段を決定することができない。そこで今回はキャラクタのカルマを"0"に仮定して値段を調べてみたぞ。

## 武器と防具の店

ファイターとドワーフには武器とアーマー、シールドの3つを、ウィザードとエルフにはロッドとローブ、そしてリングを買い揃えてやろう。この店では品物の引き取りもやってくれる。

| 名称 | 値段 | 備考 |
|---|---|---|
| ARMS…アームズ | 10G | 品物には小型の剣と斧の2種類がある |
| ROD…ロッド | 10G | 魔法使用時だけでなく通常攻撃もOK |
| ARMOR…アーマー | 10G | 精巧な細工が施されたチェインメイル |
| ROBE…ローブ | 10G | 鎧を装備できない者が着るための衣 |
| SHIELD…シールド | 10G | 皮張りで、鉄製の縁飾りが付いている |
| RING…リング | 10G | 盾を持てない者はこの指輪で身を守る |

## 魔法使いの家

魔法使いに頼めば装備に魔力を宿してもらえる。また、死者の復活や冒険中にかけられた呪いを解いてもらうこともできる。

| 名称 | 値段 | 備考 |
|---|---|---|
| 魔法をかけてもらう | 10G～ | 装備に星の魔法のどれかを宿してくれる |
| 呪いを解いてもらう | 10G | 冒険で掛けられた呪いを解いてくれる |
| 死人を生き返らせてほしい | 20G | 冒険中に死んだキャラを復活してくれる |
| 預けた物を返してほしい | 0G | 星を宿すために預けた物を返してくれる |

## 薬屋

レベルが低いうちの冒険には、かなりの危険が伴う。薬は必携アイテムである。HEALとCURE、できれば生き返りの薬、RESURRECTもほしいところだ。また、冒険中に手に入れた数々のハーブを調合して、いろいろな薬も作ってくれる。

| 名称 | 値段 | 効果 |
|---|---|---|
| HEAL | 20G | MAX HPの70%まで回復させる |
| RESURRECT | 50G | 死んでしまった仲間を、生き返らせる |
| CURE | 20G | 体内の毒を消し去る |
| MELT | 20G | 凍結した仲間を元に戻す |
| UN-CURSE | 20G | かけられた呪いを、解くことができる |
| STONE FLESH | 20G | 石と化した仲間を元に戻す |
| SENILITY | 10G | 敵を老化させて、攻撃力を低下させる |
| NEGATE | 100G | 移動する敵の動きを、一定時間止める |

## 寺院

信者達がざんげや祈りをささげにやってくる場所である。神の国に召された熱心な信者であれば無料でよみがえらせてくれる。また、パソコン版ではなかったが、キャラクタの名前の変更もこの寺院でできる。

| 名称 | 備考 |
|---|---|
| ざんげをしたい | 神の前で過去の罪科を悔い改め、神父に対してその旨を告白すれば、これからの生き方について光を見い出せるはずである |
| いのりをささげたい | 心から尊敬する神に、自分の持てるすべての思いを惜しみなく投げ出せば、きっと何らかの恩恵が受けられるはずである |
| 死人を生き返らせたい | 神の国に召された熱心な信者であればよみがえらせてくれる。そうでない場合は魔法使いの家でそれなりの金を払うしかない |
| 名前を変えたい | キャラクタの名前を変えてくれる。入力はキャラクタメイキングと同じ方法なので問題はない。なお、手数料が10Gほどかかる |

## 職業の変更

町で暮らすときには各キャラのパラメータによって60種類の職業のどれかに就職することができる。各職業ごとに年収が異なるのはもちろん、１年後のパラメータの増減も異なる。そこで、下の表を利用してパラメータの増減を書いておけばキャラ育成の失敗もグンと少なくなる。

### 転職するにも条件がある

キャラクタは好きな仕事を選んで転職できるが、誰もがすべての職業につけるわけではない。例えば、男の産婆というのは気味が悪いし、老人のひ弱な身体に闘士というのも無理がある。そのために、年齢や性別などで制約を設けているのである。

### 職業によって変化が違う

職業についているキャラクタは、１年たつとある程度の年収と経験値を得ることができる。また、各ステータスの増減も職業によって異なるのである。いくら年収がよいからといっても泥棒などをやっていては、ソーサリアンの名が汚れてしまうぞ。

### ●職業一覧表●

| 名称 | 1年間に変化するステータス | | | | | | | EXP | 年収 | 名称 | 1年間に変化するステータス | | | | | | | EXP | 年収 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | STR | INT | PRT | MGR | VIT | DEX | KRM | | | | STR | INT | PRT | MGR | VIT | DEX | KRM | | |
| 農夫 | | | | | | | | 51 | 9 | 道化師 | | | | | | | | 56 | 4 |
| 科学者 | | | | | | | | 55 | 5 | 学者 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 漁師 | | | | | | | | 53 | 7 | 鍵屋 | | | | | | | | 55 | 5 |
| レンジャー | | | | | | | | 53 | 7 | 鍛冶屋 | | | | | | | | 43 | 7 |
| 大工 | | | | | | | | 53 | 7 | 墓守 | | | | | | | | 51 | 9 |
| シャーマン | | | | | | | | 57 | 3 | 乞食 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 傭兵 | | | | | | | | 53 | 7 | 木こり | | | | | | | | 55 | 5 |
| 彫刻家 | | | | | | | | 48 | 14 | 写本家 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 詐欺師 | | | | | | | | 47 | 14 | 調教師 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 占師 | | | | | | | | 55 | 5 | 狩人 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 織子 | | | | | | | | 56 | 4 | 高利貸し | | | | | | | | 43 | 19 |
| 弁護士 | | | | | | | | 47 | 15 | 洗濯屋 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 炭鉱夫 | | | | | | | | 51 | 9 | 祈禱師 | | | | | | | | 46 | 14 |
| モデル | | | | | | | | 51 | 9 | 家政婦 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 通訳 | | | | | | | | 50 | 11 | ばくち打ち | | | | | | | | 49 | 11 |
| どろぼう | | | | | | | | 41 | 19 | 悪魔払い | | | | | | | | 51 | 9 |
| コック | | | | | | | | 57 | 3 | 踊り子 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 薬剤師 | | | | | | | | 54 | 7 | 靴屋 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 僧侶 | | | | | | | | 54 | 1 | 宣教師 | | | | | | | | 59 | 1 |
| スパイ | | | | | | | | 41 | 19 | 花屋 | | | | | | | | 57 | 3 |
| 骨細工師 | | | | | | | | 49 | 11 | 遊び人 | | | | | | | | 54 | 5 |
| 商人 | | | | | | | | 50 | 11 | 医者 | | | | | | | | 45 | 15 |
| 羊飼い | | | | | | | | 53 | 7 | 石屋 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 探検家 | | | | | | | | 58 | 1 | 弓師 | | | | | | | | 51 | 9 |
| 船乗り | | | | | | | | 53 | 7 | 看護婦 | | | | | | | | 53 | 7 |
| 殺し屋 | | | | | | | | 45 | 14 | 髪結 | | | | | | | | 55 | 5 |
| 薬草採り | | | | | | | | 55 | 5 | 人足 | | | | | | | | 54 | 5 |
| 闘士 | | | | | | | | 46 | 14 | パン屋 | | | | | | | | 56 | 4 |
| 詩人 | | | | | | | | 53 | 7 | 縫い子 | | | | | | | | 52 | 9 |
| 葬儀屋 | | | | | | | | 58 | 2 | 産婆 | | | | | | | | 50 | 11 |

注：表中のＥＸＰは１年間に得られる経験値

# 天空の滝

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 3 |
| シナリオレベル | 2 |
| シナリオ参加人数 | 4 |
| 難易度 | 1 2 **3** 4 5 |

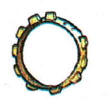
冒険の目的…ペンタウァ周辺に、黒く厚い雲がたちこめ、地上には光がささなくなった。予言者ヤンがこのことを予言していたが、誰もそのときは信じなかった。ペンタウァの空から雲を追い払い、光を取り戻せ！

かなり、行動範囲の広いシナリオである。空の上から地の底まで駆け回らなければならない。しかも、何度も往復を繰り返さなければ、クリアすることはできないのだ。くじけず歩くことが大切。特に、後半の金鉱は非常にややこしいつながり方をしているので、慣れるまでは大変だろう。モンスターも強力になってきている。低レベルのパーティでは、全滅しかねない。

## クリアに必要なアイテム

### つるはし

鉱山を掘るために使うつるはしだ

### 金の歯車

金で作られている、非常に小さい歯車

### なたね油

菜の花の種を絞って作った油のこと

### 金のかけら

今なら、けっこうな値段になるだろう

### 大理石の壺

大理石でできたツボ。フタつきだ

## 登場モンスター

### ハーピー

⇧鳥の翼と下半身を持つ

### リーパー

⇧木が意志を持って動き出したモンスター

### クラウドフリィ

⇧天空で出現する、ノミのようなモンスター

### ジャイアントスネイル

⇩巨大なカタツムリのモンスター。毒を持つ

### グリフォン

⇧頭はワシ、体はライオン

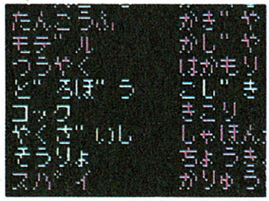
### コンストリクタースネーク

⇩牙は鋭いが、毒は持っていない

## ワンポイントアドバイス

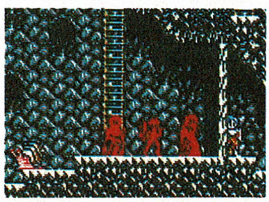
### その1 ある職業のキャラが必要

パソコン版でもあったが、実はこのシナリオ、ある職業のキャラクタがパーティにいないと、クリアは絶対に不可能なのだ。そのキャラが必要なときは、パーティの先頭に立たせよう。


⇧1度プレイしてみれば、どんな職に就かないといけないか分かる

### その2 CUREの魔法を持っていこう

ジャイアントスネイルに触れると、毒を受けてしまう。注意して攻撃すれば毒は受けないが、やはり用心のため解毒魔法のCUREは用意しておこう。パーティの誰かが持っていればOK。


⇧CUREさえ持っていれば、こんな目にあうことはないのだ

## キャラクタの状態

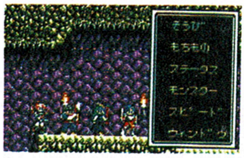
冒険中、キャラクタの状態に変化が生じると、全身が1色になる。変化は全部で5種類あり、特に危険なのが石化と凍結。攻撃はおろか、動くことさえできなくなってしまうのだ。



| 石化 | 凍結 | 毒 | 呪い | ダメージ |
|---|---|---|---|---|
| 石化すると白くなる。すぐ石化解除を | 凍結すると水色に…。すぐ凍結解除を | 毒に冒されるとHPが回復しない | 呪いにかかると、魔法が使えなくなるぞ | 通常のダメージは、全身が黄色になる |

## 情報の表示など

情報は、スタートボタンを押すことによって一覧表が表示され、その中から選択するようになっている。情報には装備、持ち物、ステータス、モンスター、ウィンドウの5種類があり、この他にスピードというキャラクタの移動スピードの速さを調節するコマンドが用意されている。




ポーズのかわりにも使えるぞ!!

### 装備

パーティ全員の装備を表示する。この一覧表は何の魔法を使うか、またはどの薬を使うのかを選択する場所である。具体的にいうと選んだ装備が魔力を宿していれば魔法の効果が得られるということだ。なお、薬の効果は必ず得られる。




HEALの魔法を装備のどれかに宿しておこう

### ステータス

パーティ全員のステータスを表示する。この一覧表は魔法を使える者、使えない者、武器を使って攻撃できる者、できない者、重い扉を開けられる者、開けられない者…。などなど、一目で全キャラの能力を判別することができる。




冒険中加わった仲間のステータスを見ると…

### スピード

現在のゲームのスピードを表示する。遅い、普通、速いの3種類の中から好きな速さを選択することができる。遅いを選べば、レベルが低くても手強いモンスターの間をかいくぐって、ダンジョンの最深部まで突き進むことができるし、速いを選べば、すでにクリアしてしまったシナリオから、早く帰ることができるのだ。




普通のスピードが一番いいだろう

### 持ち物

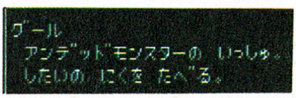
冒険中、パーティが手に入れた持ち物、GOLD、経験値を表示する。ここで表示される持ち物は現在やっている冒険で手に入れた物なので、装備することはおろか、調べることさえできない。




名称をしっかり確認しよう

### モンスター

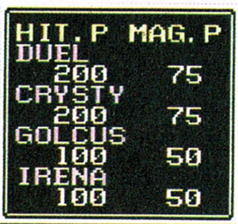
『モンスターを知る』知識を持ったキャラクタがパーティの先頭にいるときのみ、モンスターの名前や情報を表示する。情報には特徴や攻撃方法、まれに弱点なども含まれている場合があるので、新しいモンスターと出会うたびに確認すれば、戦闘を有利に進めることができる。メモを取れば完ペキだ。




属性のヒントにもなるので、モンスターの修業を誰かにさせておこう

### ウィンドウ

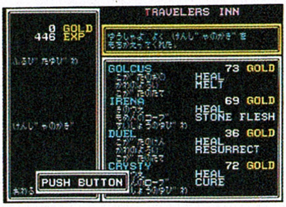
キャラクタの現在のヒットポイントとマジックポイントを表示する。マジックポイントは自然に回復するが、ヒットポイントは動かずにじっとしていなければ回復しないので治癒の魔法が必要不可欠。



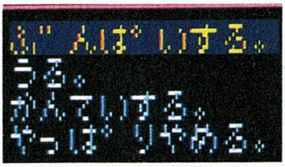

常にキャラクタが隠れないように位置を変えて表示する

## 冒険の終了

冒険の旅から城に帰ると、まず国王に謁見しなければならない。王様は冒険中に獲得した経験値を換金し、褒美のGOLDとして冒険者達に与えてくれる。その後に、冒険で得たアイテムを仲間と分配する。分配は鑑定する、分配する、アイテムを売る、おわりの4種類のコマンドを使って進めることができる。



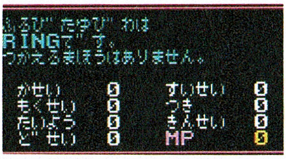

◆冒険の目的を達成した証拠の品物があれば、王様に献上することができる。その場合はある程度の経験値をくれる




◆分配はこの3つのコマンドを主に使う。おわりのコマンドは画面の左下だ

### 鑑定する

まず鑑定したいアイテムを選ぶ。次に誰が鑑定するのかを決める。道場で『アイテムを知る修業』を積んでいるキャラであれば、そのアイテムの情報を得ることができる。




◆魔力を宿していても魔法が使えない場合は町の長老に引き出してもらおう

### アイテムを売る

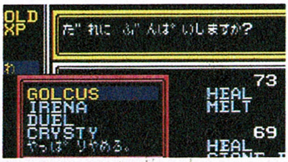
売ってしまいたいアイテム(以前から持っていたアイテムも含む)を選択して『アイテムを売る』を選ぶと、いくらになるか教えてくれる。使えない物は売り払おう。




◆アイテムは町の武器屋でも売ることができるのでここであせる必要はない

### 分配する

分配したいアイテムを選択して『ぶんぱいする』を選ぶと、そのアイテムを持てるキャラクタに分配される。全員が持てる場合は、表示されている順番に分配される。




◆装備が満杯の者に品物を持たせる場合は不要な装備を売ってから分配する

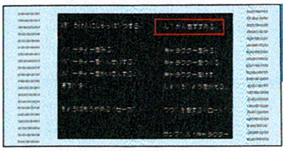
### おわり

『おわり』を選択すると、アイテムが残っていても、強制的にメニュー画面に帰ることができる。このとき、残っていたアイテムはすべて捨てられてしまうので注意!!




◆品物の価値がわかっている場合はおわりのコマンドで捨ててもいいだろう

## 時間を進めたい時には?



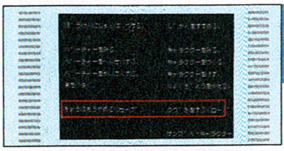
武器に魔力を宿してもらうのに、何年か進めてしまいたい。修行のため、何年か進めたい。

などなど、時間を進める必要が生じてくる。そんなときには、『じかんをすすめる』のコマンドが役に立つ。選択すれば、すべてのキャラが1歳ずつ年をとる。




◆各キャラが年をとり、ステータスが変化していく

## ロード&セーブ



『今日はもうやめよう』、『冒険に出かける前にセーブしておこう』という場合はセーブを…。

『この前の続きから始めよう』、『やっぱりさっきの続きをしよう』という場合はロードを…。なお、セーブポイントは全部で3か所。冒険中のセーブは不可。




◆メガのバックアップはめったに消えないので安心だ

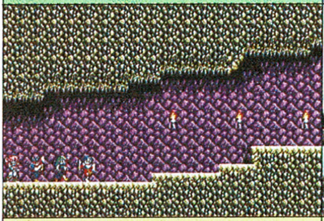
# 全10シナリオ、どこから始める?

用意されているシナリオは全部で10本だが、初めから自由にすべてを選べるわけではない。といっても選べないのはシナリオ10だけ。パソコン版には、『ドラゴンと戦う』という、プレイヤーをエンディングへ導くためのモードが存在したが、シナリオ10はちょうどそれにあたる。シナリオ10に挑戦するためには、シナリオ9までをすべてクリアしなければならない。どちらにせよ、全シナリオをクリアしないとエンディングは拝めないのだから、最初から解いていくのが1番よいのではないだろうか。シナリオ10に挑戦できるパーティが、順調に成長するはずだ。




✪自由にシナリオを選択しよう。人数制限などは、この時点で注意を受ける

### ①灰色のダンジョン……12P



最初にしては、けっこうイジワルな謎が多い。ダンジョンのみのシナリオだ

### ②常春の村…………16P



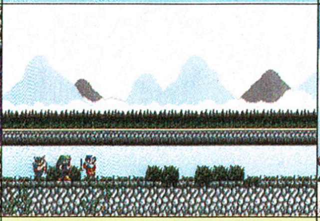
のどかな村で起きたドラゴン騒動を解決する。クリア時間は最も短いだろう

### ③天空の滝…………20P



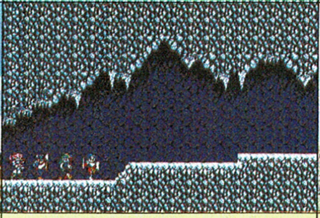
初の、大きな目的のシナリオだ。ファルコン号のシーンが見ものである

### ④チャイニーズ・メディスン………24P



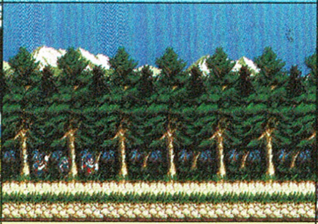
いかにも中華な感じのグラフィックとサウンドが楽しい。いいシナリオだ

### ⑤ペトスの祭壇………28P



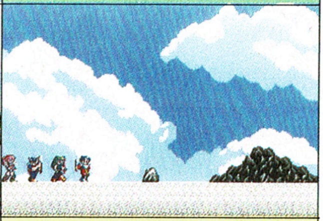
シナリオ1と同じ、ダンジョンのみのシナリオだが、謎は格段に難しい

### ⑥魔法使いの弟子 ….29P



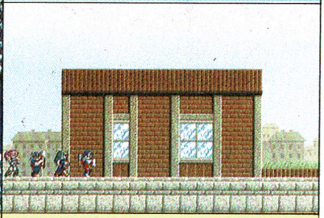
魔法学校の中だけで展開するストーリー。戦闘よりも謎解きがメインとなる

### ⑦ツイン・アイランズ……30P



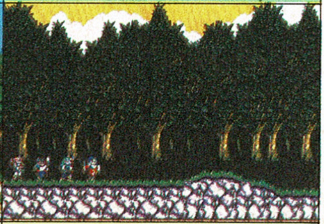
真夏の気分に浸れる、南の島のシナリオ。謎解きは鬼のような難易度だが…

### ⑧マリオネットの館………31P



人形探しのシナリオだが、驚くべき展開が待っている。泣かせてくれるのだ

### ⑨ 狙われた村



最終シナリオへとつながっている。巨大な敵の存在を知ることに……

# 灰色のダンジョン

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 1 |
| シナリオレベル | 1 |
| シナリオ参加人数 | 4 |
| 難易度 | 1 **2** 3 4 5 |

冒険の目的…迷宮造りの天才、アントロノフは、死ぬ前に巨大な迷宮を造り、中に多くのナゾを残した。その後、中に住みついたモンスターは迷宮からあふれ、人を襲いだした。ナゾを解き迷宮を封印するのだ。

冒険の舞台は広大なダンジョン。最初のシナリオにしては、かなり複雑な造りになっていてトラップも多い。さらに、冒険はダンジョン内でのみ展開するので、プレイヤーと会話できるキャラは1人しかいない。すべての謎を自力で解かねばならないのかと不安になるが、ただ1人の相談者は、このダンジョンについて非常に詳しい。彼の所へ通えば、道は開けるはずだ。

## クリアに必要なアイテム

### 悪夢の鎧



邪悪なエネルギーを発する悪しき鎧

### 古びた指輪



迷宮製作者、アントロノフの遺品である

### 狂気の盾



狂気を内に秘めた、最初に手に入る盾

### 魔性の剣



手にした者に災いをもたらすという剣

### 賢者の鍵

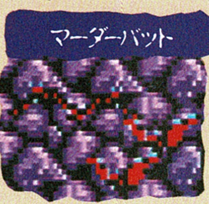


迷宮を封印するために、絶対必要な鍵

## 登場モンスター




部屋に入った途端、一斉に突進してくる




数にモノをいわせて襲いかかってくるコウモリ




壁の穴から落ちてくる




水中だけに潜んでいる




ヨロイだけの騎士。何かを守っている




非常に体温の高いトカゲ。動きは遅い




宝箱のふりをして待ち構えている魔物

## ワンポイントアドバイス

### その1 唯一の協力者を頼るのだ

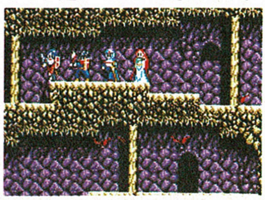
ウエッジという男は、製作者の孫だけあって、このダンジョンのトラップのかわし方をほとんど知っている。困ったことが起きれば、1度は彼に相談しよう。道は必ず開けるはずだ。



この男がウエッジだ。本当に何でも知っているので頼りになる

### その2 マーダーバットは無視しよう

このシナリオに登場するモンスターは、種類は多いがそれほど強いヤツはいない。ただ、マーダーバットはいくら倒しても現れるし、背景と見分けにくいので、逃げてしまう方がいい。



小さくてよく見えないので、知らない間にダメージを受けている

# 盾・鎧・剣を集め、賢者の鍵を手に入れろ！

## ウェッジと出会う

マーダーバットの飛び交う洞窟を駆け抜けると、１人の男に呼び止められる。彼の名はウェッジ。このダンジョンを造ったアントロノフの孫である。ダンジョンを封鎖するためにやって来たのだが、モンスターが多すぎてこれ以上進めないという。封鎖するには賢者の鍵が必要で、鍵を手に入れるためには狂気の盾、悪夢の鎧、魔性の剣を見つけなければならない。閉ざされた扉を開く古びた指輪をウェッジから受け取ったら、さっそく3つの武具を求めて出発だ。



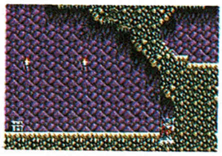

⇧忘れずに指輪をもらっておこう。先に進めなくなってしまう

## トラップに護られた盾

古びた指輪を持っていれば、これまで開かなかった扉を通過することができる。モンスターどもを蹴散らしながら奥へ進むと、周りと色の違う地面が…。いかにも意味ありげだ。いろいろ試して強く踏みつけてみると地面が沈み込んだ。しかし、何の変化も起きない。１度戻ってウェッジに聞いてみると、2か所ある、色の違う部分を両方とも踏めばいいと分かった。再び戻ってその通りにすると、壁の一部が崩れて狂気の盾を見つけることができた。




⇧壁際の地面が白い



⇧方向キーを下に入れると、地面が沈み込むのだ



⇧何度か往復しないと盾の部屋には入れない

## レリーフの秘密

狂気の盾が隠されていた部屋には扉があった。扉を通り、さらに奥へ進む。だが、突き当たりの部屋にあったのは、狂気の盾がレリーフになっている石板のみ。盾をかざしてみても何も起きない。ウェッジなら何か知っているはず、と聞いてみたが彼も詳しくは分からないらしい。ただ、“2”と“5”という2つの数字を聞き出すことができた。さらに奥へと進むと、触れると火がつく「しょく台」がある通路に出た。ウェッジから聞いた数字通りに正しく火をつけると、悪夢の鎧の部屋へとワープ！




⇧素直にウェッジに聞こう



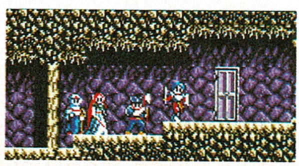
⇧真正面でジャンプすると、火をつけられる



⇧悪夢の鎧を入手。なかなかカッコイイ鎧だ

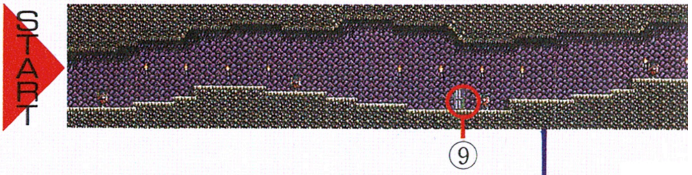
## 残るは剣、そして鍵

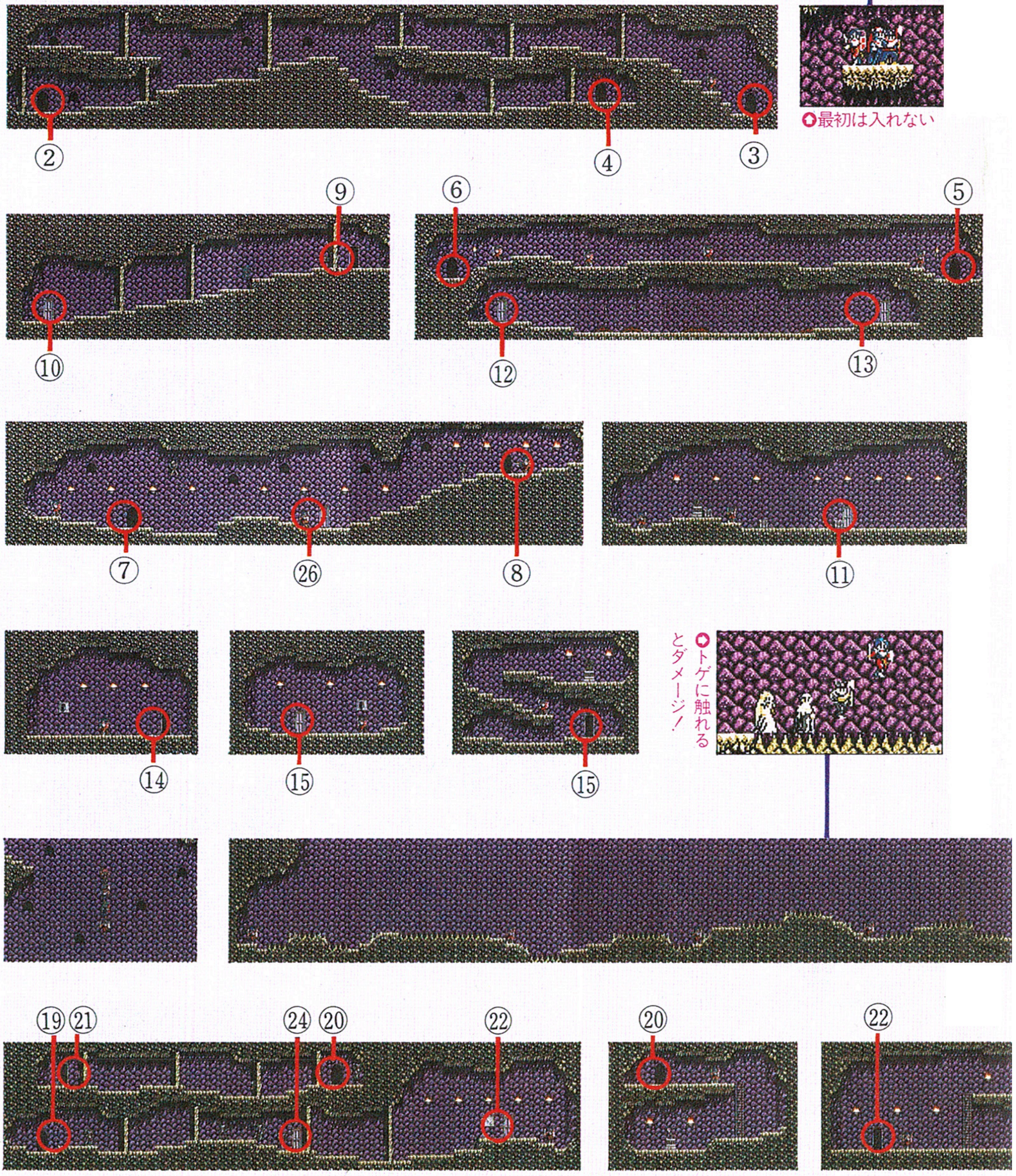
首尾よく悪夢の鎧を手に入れることに成功すれば、残るはただ１つ。賢者の鍵入手に必要なものは、魔性の剣のみとなった。しかし、気を緩めてはいけない。重要なアイテムほど、強力なトラップに守られていることは間違いないのだ。魔性の剣さえ見つけることができれば、賢者の鍵は手に入れたも同然。知恵を振り絞りトラップに立ち向かえ。



⇧この先に、剣と鍵があるはずだ

# 灰色のダンジョン

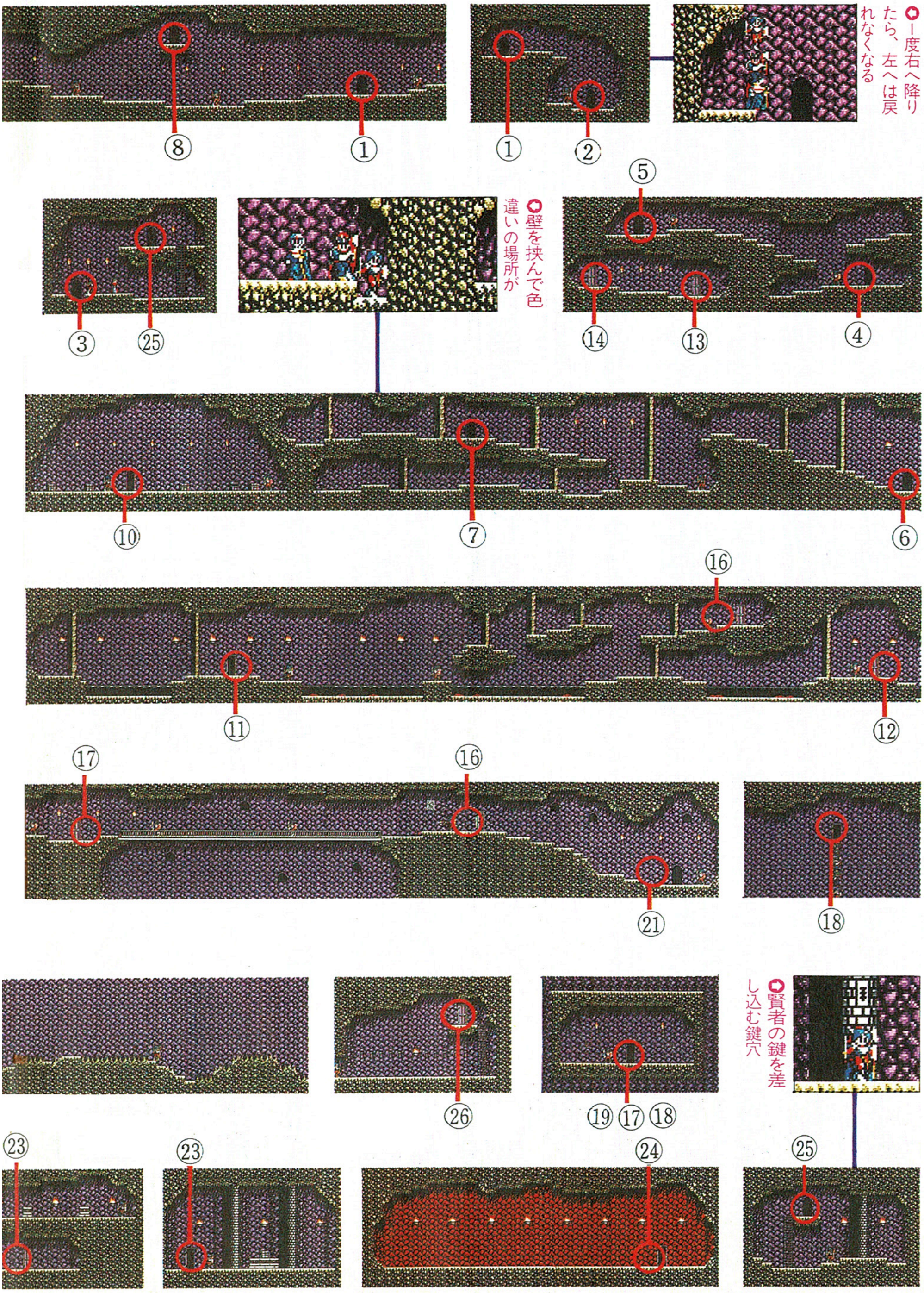



✪最初は入れない

✪トゲに触れるとダメージ!

※マップからの引き出し数字は、同じ数字同士がつながっていることを表しています




一度右へ降りたら、左へは戻れなくなる

壁を挟んで色違いの場所が

賢者の鍵を差し込む鍵穴

# 常春の村

冒険の目的…ある村の洞窟にドラゴンが住みついた。洞窟の中には大切な守り神があるという。ドラゴンに見つかる前に守り神を運び出してほしいと頼まれたのだが…。

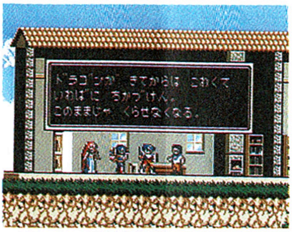
| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 2 |
| シナリオレベル | 1 |
| シナリオ参加人数 | 3 |
| 難易度 | **1** 2 3 4 5 |

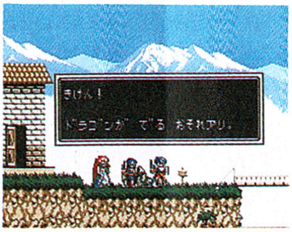
シナリオクリアのために絶対必要なアイテムは3つ、出現するモンスターは3種類、と他のシナリオに比べてかなり少ない。クリアに要する時間も、1番短いようである。村人達と、しっかり会話さえしておけば、行き詰まることはほとんどないはずだ。ただ、最後のボスキャラだけは手強い。心してかかろう。



●雪の中にある村が暖かいのは、昔から伝わる女神像のおかげだ

●フリース村は、ドラゴンのいる岩場の薬草を売って生計を立てている



●岩場へと通じる橋の前に、警告の立て札が。この先にドラゴンがいるのは間違いない。注意して進もう

## クリアに必要なアイテム

| カンテラ | マント | 女神像 |
|---|---|---|
|  暗い洞窟を照らすために必要だ |  寒さを防ぐのが普通だが、身も隠せる |  村の守り神。早く見つけなければ… |

## 登場モンスター

タートルウォーム


●近付くと、飛び跳ねる

●大型の吸血コウモリ


マッドバンパイア

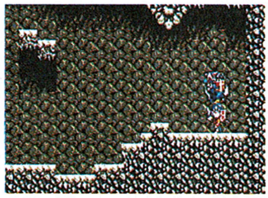

ハンターフィッシュ

●水中に落ちたプレイヤーを確実に狙う

## ワンポイントアドバイス

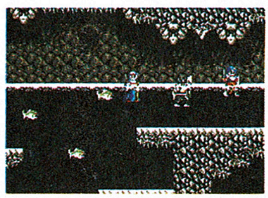
### その1 一方通行に注意しよう

ダンジョンの構造はシナリオ1に比べてそれほど複雑ではない。いったりきたりしていれば、自然に覚えてしまうはず。ただ、自分の位置を見失いやすい一方通行の通路には気をつけよう。


●壁に開いている穴は出口専用で、この穴に入ることはできない

### その2 ハンターフィッシュは逃げるが勝ち

シナリオ後半の地底湖に出現するハンターフィッシュは、ピラニアのようなものだ。とにかく攻撃力が高い。水中ではプレイヤーの動きが制限されるのでさらに厄介。逃げるが勝ちだ。


●動きはそれほど速くないが水中ではプレイヤーの動きも遅くなる

# ドラゴンの洞窟から女神像を運び出せ!

## 長老に事情を聞く

フリース村に到着したら、まず村の長老から詳しい事情を聞かないといけない。周囲の寒さから村を守っている女神像のある洞窟にドラゴンが住みついたので、女神像を安全に運び出して欲しいと頼まれるのだ。洞窟内はまっくらなので、長老にカンテラをもらうことを忘れずに。



村一番の事情通

## 村人達から情報収集

村にはいろいろな人がいる。村人だけでなく、馬車が壊れて帰れなくなった人達もいるので、残らず話をしてみて、情報を集めた方がよさそうだ。関係ないようなことでも、重大なヒントが隠された話を聞くことができるかもしれない。また、行方不明になっている息子を捜してくれ、というおばさんの頼みは聞いてあげよう。目的は女神像捜しだが、困った人を放っておけないのがソーサリアンなのだ。

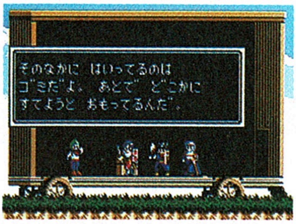


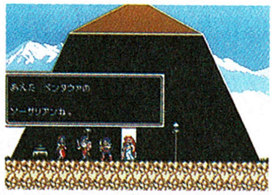

なぜドラゴンが?




行方不明になっている息子キムは、ペンダントをしているそうだ

捨てるんだったらもらっちゃおう

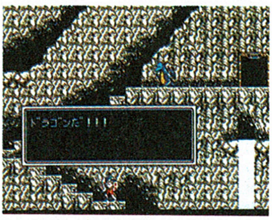



ソーサリアンは有名人

## ドラゴンを追え

"キケン! ドラゴンがでるおそれあり"という警告の看板をしり目に洞窟の入り口へ向かうと、ノコノコと外に出てきているドラゴンを発見。近づく暇もなく、ドラゴンは驚くほどのスピードで逃げだした。後を追って洞窟へ飛び込むと、足跡が点々と奥へ続いている。それほど多くないモンスターを相手にしながら足跡をたどっていくと、壁を背にしたドラゴンを発見。




何のために外へ?



足跡を追って奥へと進んでいく




この穴から、奥へ逃げたようだ




ドラゴンの背後は壁になっている。逃げ道はない。今度こそ追いつめた

## ドラゴンの謎

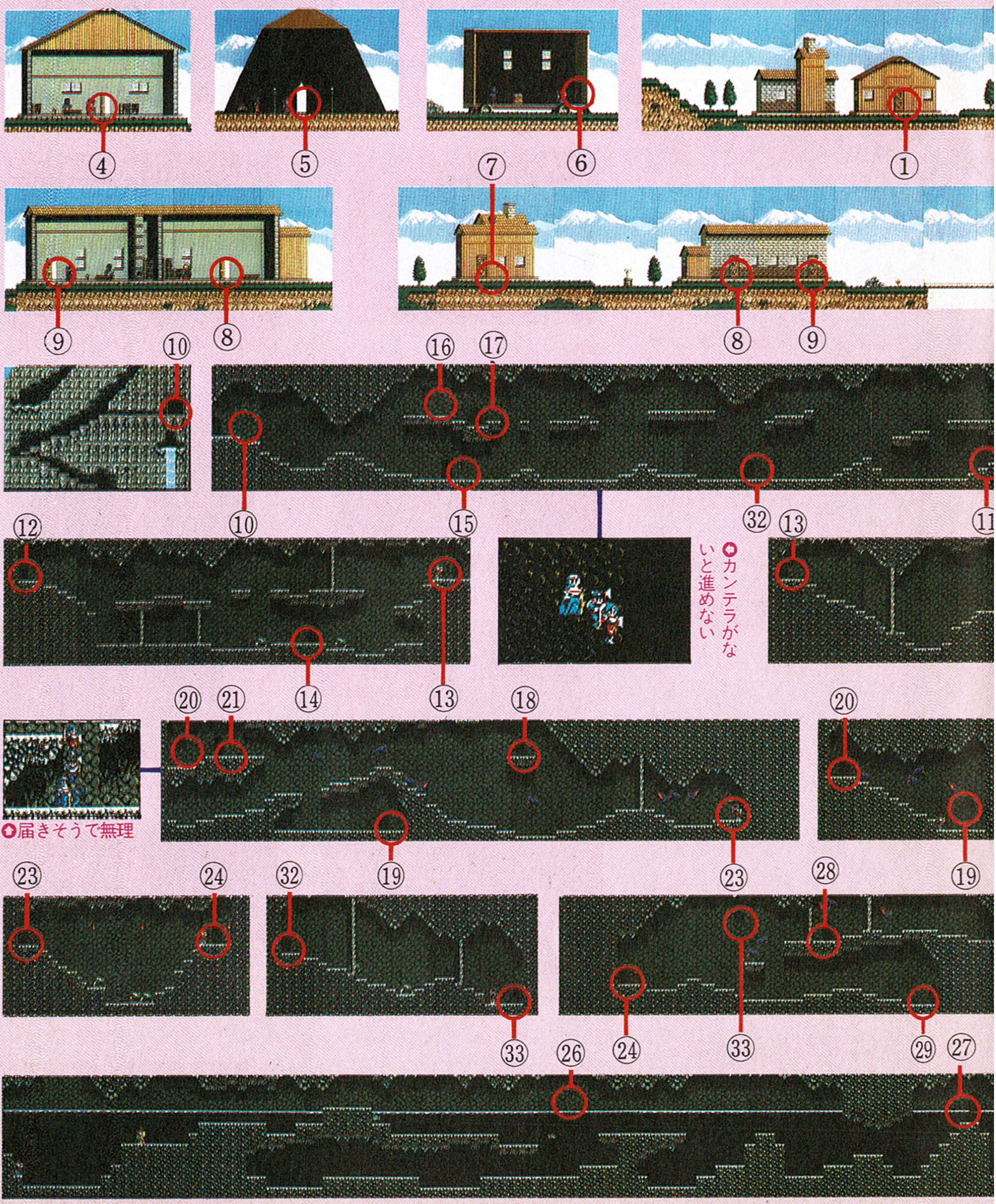
とうとうドラゴンを追い詰めたわけだが、どうも様子がおかしい。最初のように逃げ出すわけでもなく、かといって襲いかかってくる様子もない。ここへはドラゴンを退治するためにやってきたのではないので、いきなり戦いを挑むようなことはやめよう。話が通じるかも。



何かワケが?

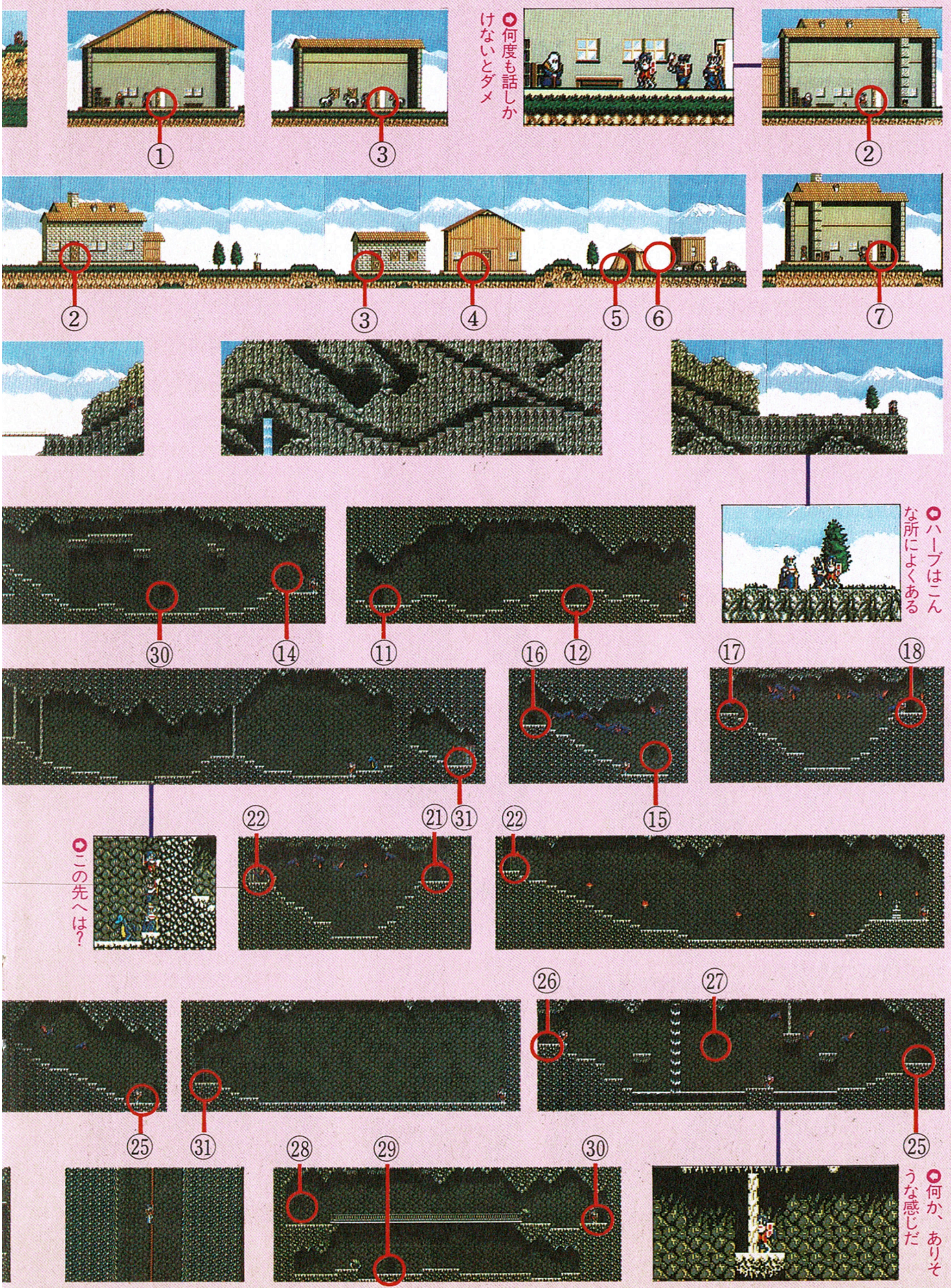
# 常春の村






※マップからの引き出し数字は、同じ数字同士がつながっていることを表しています




何度も話しかけないとダメ

ハーブはこんな所によくある

この先へは?

何か、ありそうな感じだ

# 天空の滝

冒険の目的…ペンタウァ周辺に、黒く厚い雲がたちこめ、地上には光がささなくなった。予言者ヤンがこのことを予言していたが、誰もそのときは信じなかった。ペンタウァの空から雲を追い払い、光を取り戻せ！

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 3 |
| シナリオレベル | 2 |
| シナリオ参加人数 | 4 |
| 難易度 | 1 2 **3** 4 5 |

かなり、行動範囲の広いシナリオである。空の上から地の底まで駆け回らなければならない。しかも、何度も往復を繰り返さなければ、クリアすることはできないのだ。くじけず歩くことが大切。特に、後半の金鉱は非常にややこしいつながり方をしているので、慣れるまでは大変だろう。モンスターも強力になってきている。低レベルのパーティでは、全滅しかねない。

## クリアに必要なアイテム

### つるはし



鉱山を掘るために使うつるはしだ

### 金の歯車



金で作られている、非常に小さい歯車

### なたね油



菜の花の種を絞って作った油のこと

### 金のかけら



今なら、けっこうな値段になるだろう

### 大理石の壺



大理石でできたツボ。フタつきだ

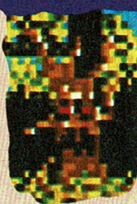
## 登場モンスター

### ハーピー



⊙鳥の翼と下半身を持つ

### リーパー



⊙木が意志を持って動き出したモンスター

### クラウドフリィ



⊙天空で出現する、ノミのようなモンスター

### ジャイアントスネイル



⊙巨大なカタツムリのモンスター。毒を持つ

### グリフォン



⊙頭はワシ、体はライオン

### コンストリクタースネーク

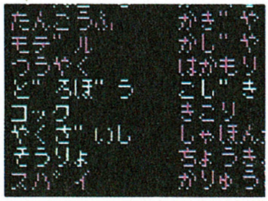


⊙牙は鋭いが、毒は持っていない

## ワンポイントアドバイス

### その1 ある職業のキャラが必要

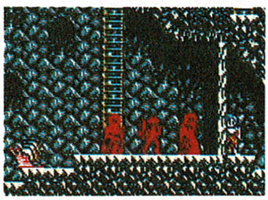
パソコン版でもあったが、実はこのシナリオ、ある職業のキャラクタがパーティにいないと、クリアは絶対に不可能なのだ。そのキャラが必要なときは、パーティの先頭に立たせよう。



⊙1度プレイしてみれば、どんな職に就かないといけないか分かる

### その2 CUREの魔法を持っていこう

ジャイアントスネイルに触れると、毒を受けてしまう。注意して攻撃すれば毒は受けないが、やはり用心のため解毒魔法のCUREは用意しておこう。パーティの誰かが持っていればOK。



⊙CUREさえ持っていれば、こんな目にあうことはないのだ

# 厚く立ち込める暗雲を吹き払え！

## ファルコン号で天空へ

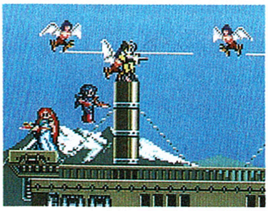
予言者のヤンを訪ねてやって来ると、１軒の家が目に入る。情報を仕入れようと立ち寄ってみたが、職人らしい男に追い返された。腕はいいようだが愛想は悪い。その先にヤンの家があった。話を聞くと、雲を生み出しているという天空の滝に異変が生じ、雲が止まらなくなったらしい。ヤンに依頼され、ヤンの建造した天駆ける船、ファルコン号に乗り込み、いざ天空へ。飛行中、ハーピーの襲撃を受けて苦戦するが、しばらく攻撃に耐えていると、天空の滝に到着する。本格的な調査開始だ。



○とりあえず、ヤンの言葉に耳を傾けてみよう



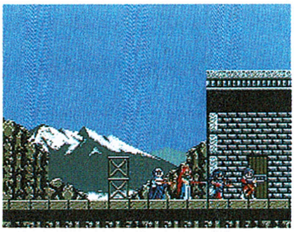
○ファルコン号は、ヤンの家の屋上に



○空中戦に耐えなければ

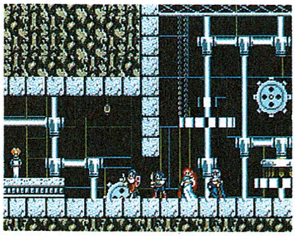
## 天空の滝の管理人

ファルコン号から降りると、目の前を巨大な滝が流れている。滝からは大量の雲が生まれ、ペンタウァの方角へと広がっていた。この滝が異常現象の原因であることは間違いない。ノミのように湧き出てくるモンスターを振り切り、滝の最上部へ登りつめると管理人の小屋があった。



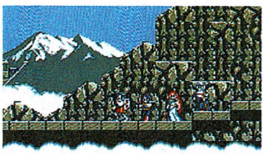
○天空の滝の近くに管理小屋が…神様に認められた人間が管理人になれる。何食って生きてるんだろう？

○小屋にはだれもいないようだが、よく調べるとミケロが現れる。小屋を壊した犯人が来たと思ったらしい

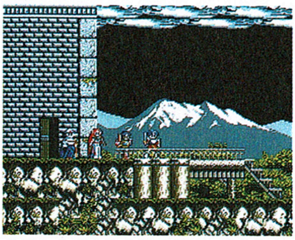


## 歯車を求め地上へ

初めは隠れていた天空の滝の管理人、ミケロ。彼によると、〝嵐のようなやつ〟が飛び込んできて、小屋でメチャクチャに暴れ回り、雲の流れを調節する機械を壊してしまったそうだ。そのとき、小さな金の歯車が１つ、地上へ転がり落ちてしまい、調節機械が修理できないという。金の歯車を見つけなければ、雲の流れを止めることはできない。神様に天空の滝の管理人をクビにされる、とミケロに泣きつかれ歯車を探しに再び地上へ。



○タルタル村へ



○地上に落ちた歯車を探すため、すごすごと地上へ戻るソーサリアン。帰りはハーピーが現れないので楽だ

## タルタル村へ急げ

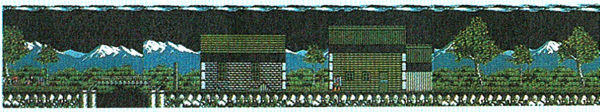
地上へ降り立ったら、さっそくヤンに相談してみよう。彼の計算によると、天空の滝の真下にあるのはタルタル村とでた。タルタル村へ急行したいところだが、途中の山道には人食いトロールが出没するという。トロールごときに後れを取るソーサリアンではないが、注意するにこしたことはない。一刻も早く、タルタル村へ急がなければ。

○トロールが出た！　どうする？



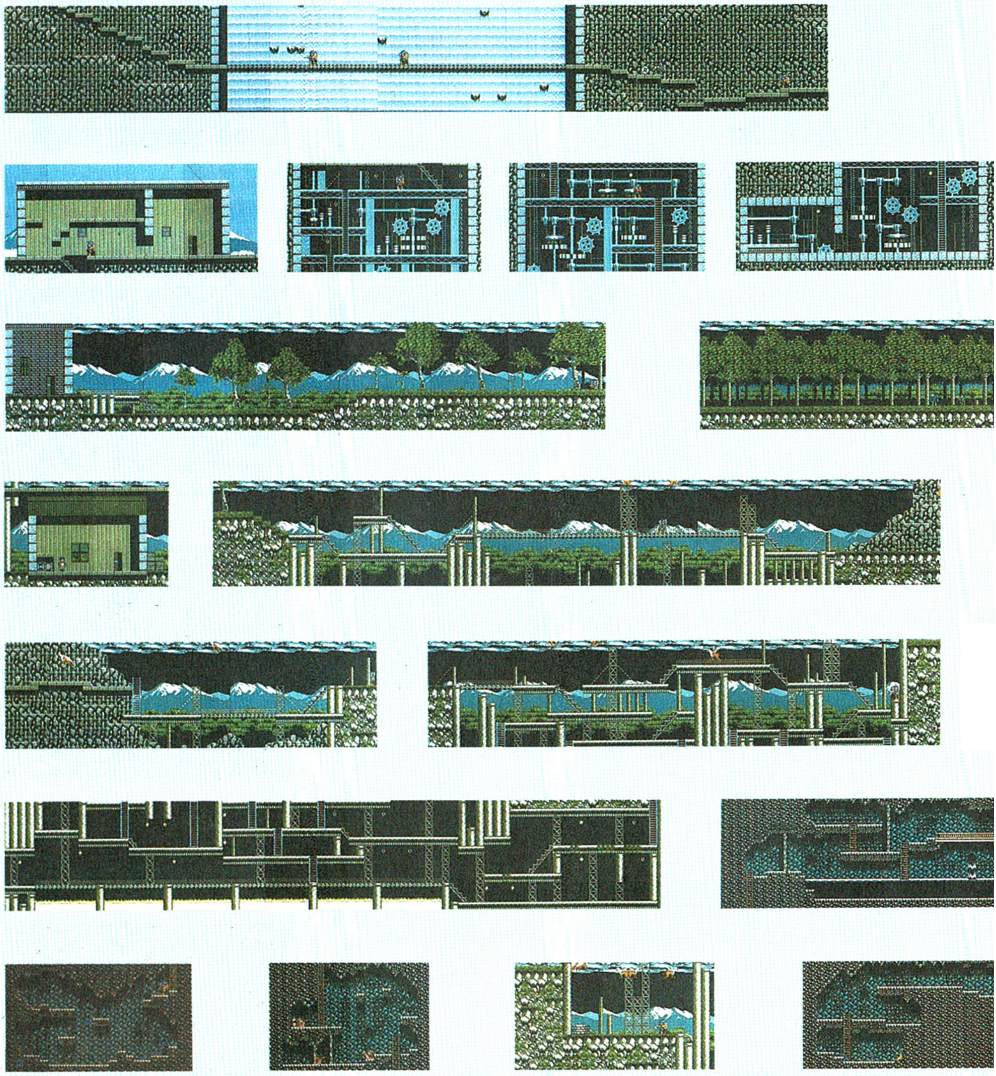
# 天空の滝

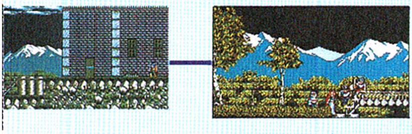
START





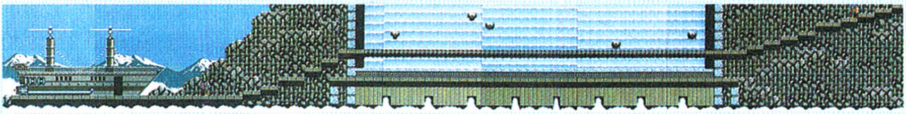
○初めての空中戦。気合を入れよう

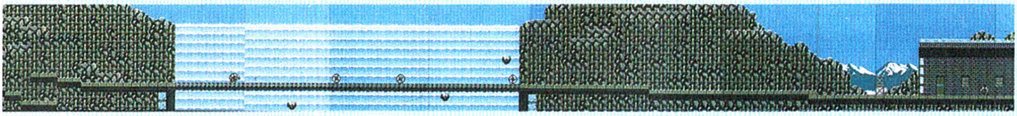




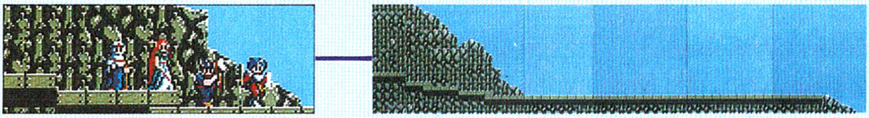
○立ち込める雲のため、昼なのに薄暗い

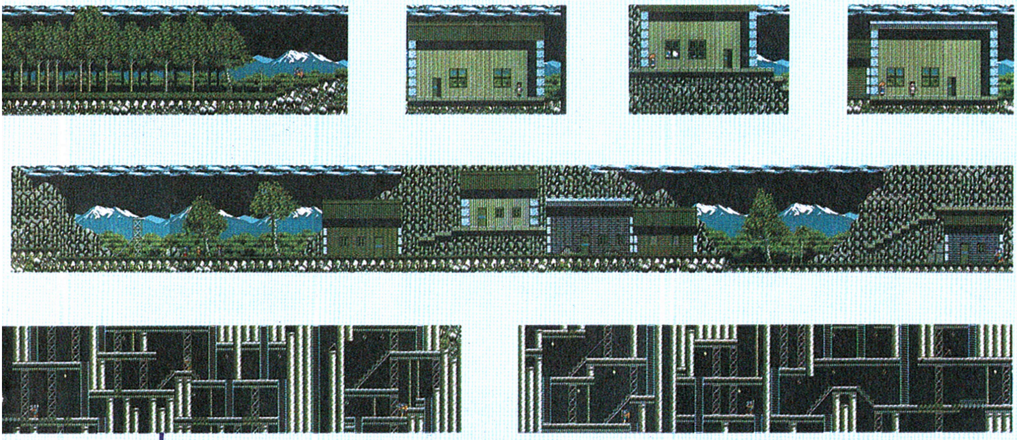


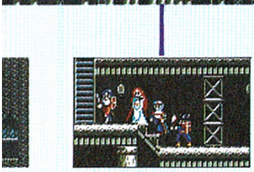




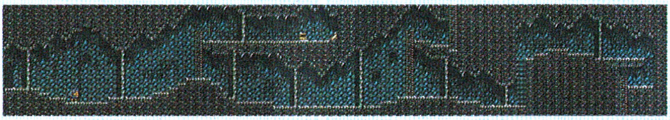
○もしかすると機械を壊した犯人が…

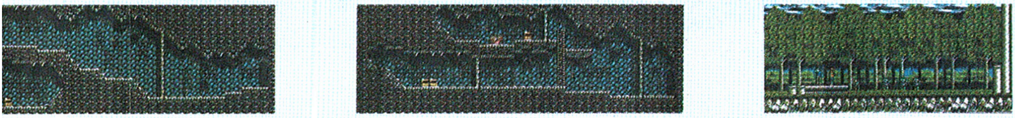






○迷わないよう、十分注意





# チャイニーズ・メディスン

冒険の目的…漢方の国、中国。そこには素晴らしい効果を持つ、若返りの薬があるという。薬を求め、はるばる中国へと渡ったソーサリアン。中国でも有名な薬の産地、スーホアの町を訪れたのだが…。

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 4 |
| シナリオレベル | 2 |
| シナリオ参加人数 | 3 |
| 難易度 | 1 2 3 **4** 5 |

中国である。若返りの薬が欲しいという、私利私欲のために遠路はるばるやって来たソーサリアン。背景も目的も、ソーサリアンらしからぬシナリオでおもしろい。このシナリオにも、当然ダンジョンは存在するが、他のシナリオのように重要ではなく、通路のようなものだ。ダンジョンで苦しむことは少ないが、かわりに会話が大切になる。情報収集で苦しむことに。

## クリアに必要なアイテム

| アイテム | | 説明 |
|---|---|---|
| レイシ |  | 漢方薬のレイシだ。日本でも売っている |
| 水蜜桃 |  | とっても甘い桃。食べると声がよくなる |
| 消える薬 |  | しばらくの間、透明人間になれる薬 |
| ハッカ |  | ある薬を調合するのに必要となる薬草 |
| 羽衣 |  | 天女がいつも着ている。空を飛べるのだ |
| サルノコシカケ |  | サルが座るイスのように見える |
| 南京豆 |  | こんな普通のものでも重要なアイテム |
| シソ |  | 天ぷらにするとうまいが、薬でもある |
| 若返りの薬 |  | これを手に入れることが目的なのだ |

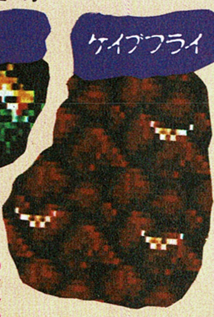
## 登場モンスター



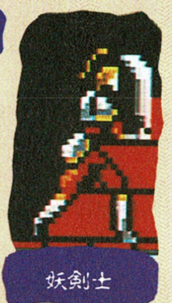
○思いっきり強いトラ



○サルのくせにけっこう強い



○洞窟にいるハエ。スピードが非常に速い

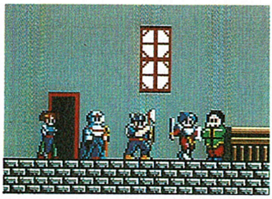


○何者かに操られた、青竜刀を使う剣士

## ワンポイントアドバイス

### その1 何か起きたらおじいさんの所へ

リンリンのおじいさんはクンフーの達人で、かなり偉い人だそうだ。なんでもよく知っているので、ことあるごとに、通ってみよう。頼りになる。シナリオ1のウエッジのような存在だ。


○各シナリオには、だいたい物知りキャラが1人いる。ここでは彼

### その2 タイガーロードは素直に強い

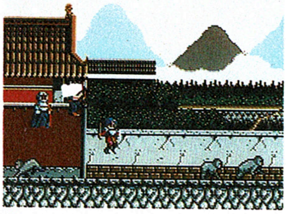
竹林で現れるタイガーロードは、攻撃力、防御力ともに高くはっきりいって強い。かなり強力な魔法をぶつけても、一撃で倒すことは難しい。シナリオ4での、要注意モンスターだ。


○逃げようと思っても、しつこく追いかけてくるのがつらいところ

# 若返りの薬を求め中国へやって来たが…

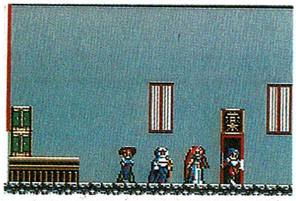
## リンリンが仲間に

中国でも有名な薬の産地、スーホア。村人はどうも協力的でない。薬屋の娘、リンリンに頼まれ、町を荒らしているサルを退治すると、リンリンが仲間になってくれる。よそ者を嫌う村人も、これで協力してくれる。



⬆ウジャウジャいるサルを退治だ

⬇薬屋の娘さん、リンリンちゃんが仲間になる。クンフーを使うのだ



## 薬の材料は3つ

3つの材料をそろえれば、リンリンのおじいさんが若返りの薬を調合してくれる。レイシとハッカの2つはスーホアで手に入るが、サルノコシカケは隣村で聞かないと分からないそうだ。

⬇レイシは、リンリンの店にある







⬅リンリンのおじいさんの頼みだといえば、店の人も協力してくれる

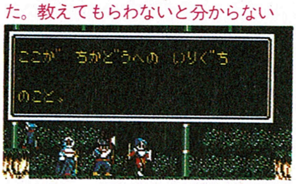
## 1つはハオルン村に

リンリンに案内されて分かった抜け道を通り、迷わないように注意しながら、ハエでいっぱいの地下道を進む。やっと着いたハオルン村でサルノコシカケの情報が得られるはずだったが。




⬅どうやって行くのだろう

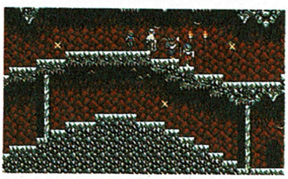
⬅こんな所に地下道への入口があった。教えてもらわないと分からない




## ハオルン村の異変

どうもおかしい。ハオルン村の人達の様子が変だ。何もせず家の中で寝転んでいるだけで、すっかり怠け者になってしまっている。これでは、サルノコシカケ探しどころではない。村人を助けることが先決だ。

⬇ケイブフライの大群がいる地下道を抜ければ、ハオルン村だ。ケイブフライに襲われたら扉にとびこめ



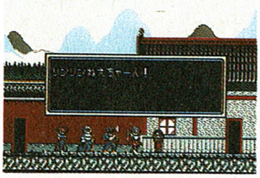
なまけものめッ



⬅すっかりフヌケだ。しっかりせい

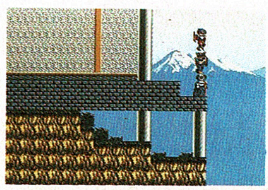
## 異変の原因は？

リンリンのいとこであるミンミンだけは無事だった。事情を聞くと、仙人にもらった薬を飲んでフヌケになったという。とにかく、仙人に会わなければ。

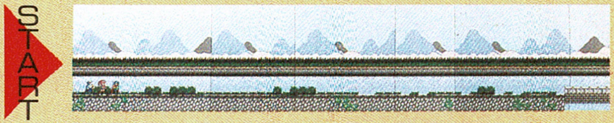


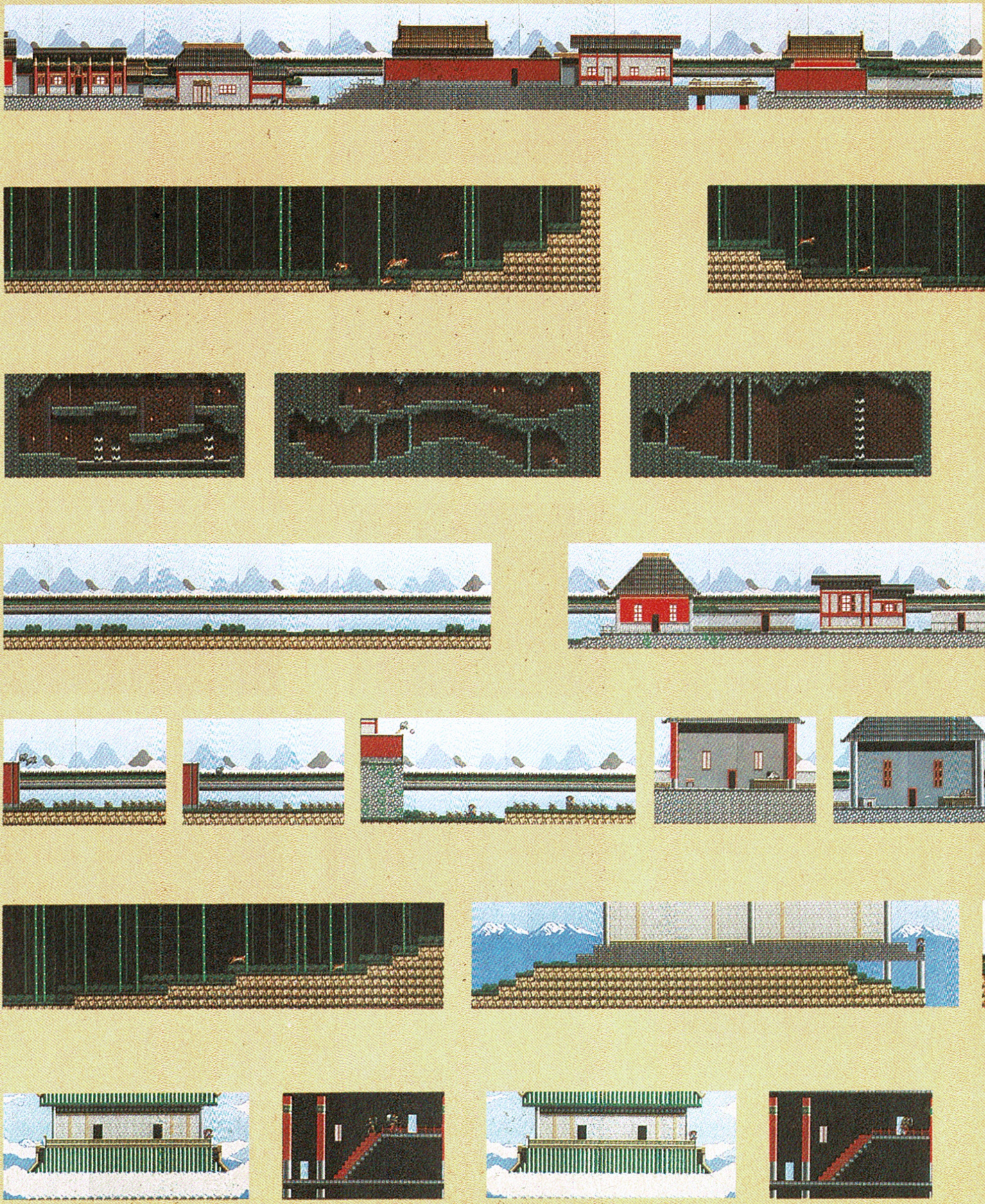
⬅話を聞いてみよう

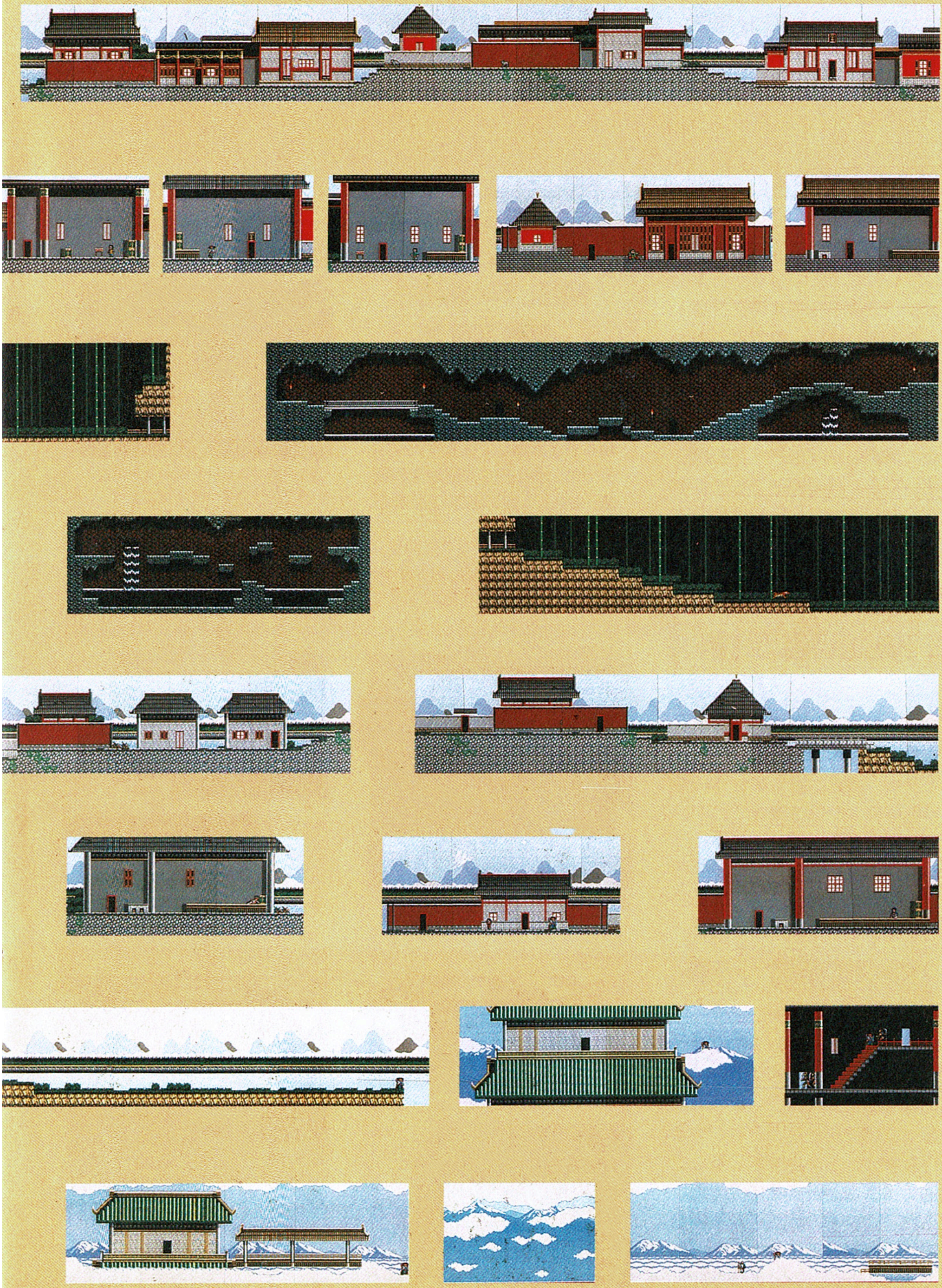
⬅地上には入口がない



# チャイニーズ・メディスン





マップのつながりは自分で書きこもう

# ペトスの祭壇

冒険の目的…王様が恐ろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは凍りついた神殿にあるチルドの実しかないという。凍りついた神殿の謎を解き明かし、チルドの実を手にいれろ！

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 5 |
| シナリオレベル | 2 |
| シナリオ参加人数 | 4 |
| 難易度 | 1 2 3 **4** 5 |

シナリオ１と同じく、冒険はダンジョンの中でのみ進行する。しかし、相談にのってくれるウェッジのようなキャラクタは１人も存在しない。自分の力だけが頼りとなるので、さらに苦しいシナリオといえる。モンスターも、ここから段違いに強くなる。順調にレベルアップを繰り返してきたパーティでもてこずるかも知れない。行動は慎重に。

## ワンポイントアドバイス

### MELTの魔法は必要不可欠

凍りついたダンジョンが舞台なだけあって、凍結のトラップがあちこちに待ち構えている。触れると凍結してしまうモンスターもいるので、凍結治癒の魔法、MELTは、絶対に必要だ。

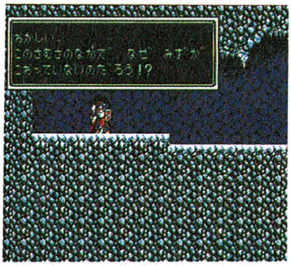


✪このモンスターに触れると凍結する。剣だけをうまく当てよう

# 極寒のダンジョンの中、チルドの実を求めて

## 凍らない湖の秘密

ダンジョン内を探索すると、いくつかの湖を見つけることができる。凍てついたダンジョンだから、当然、湖も凍っているが、中に１つだけ凍っていない湖が存在する。近くにある、ペトスの紋章が刻まれた箱の中から、暖かい空気が流れ出しているのだ。箱の中には炎の種が。




✪湖はたくさんあるが、凍っていないのはここだけ。秘密があるはず



✪コイツだけは、全滅させておこう



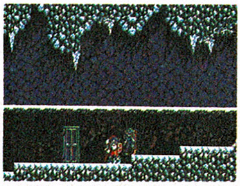
✪この箱の中から、暖かい空気が流れてくる

## ペトスの祭壇への道

ある部屋にいるモンスターを全滅させると、ペトスの紋章が手に入る。これで箱を開き、炎の種を手に入れよう。炎の種は凍った扉を解かすこともできる。１度使ったら、必ず取り直しておくように。炎の種を空の箱に入れると、その近くの湖を解かすことができる。水中の扉から奥へ進むとペトスの祭壇だ。



✪炎の種を使えば開くことができる



✪氷の下には、扉が隠されていたのだ




✪やっとペトスの祭壇を見つけることができた。ここでは、神が飲んだといわれる黄金の酒が手に入る

# 魔法使いの弟子

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 6 |
| シナリオレベル | 3 |
| シナリオ参加人数 | 3 |
| 難易度 | 1 2 **3** 4 5 |

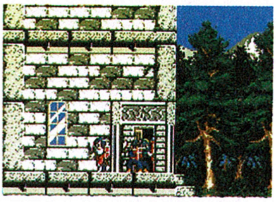
冒険の目的…静かな魔法学校にモンスターが現れた。生徒達が襲われ、皆、恐怖に脅えていた。モンスターが現れた原因をつきとめ、学校に平和を取り戻せ！

ミステリーアドベンチャーのようなタッチのシナリオ。目的は、モンスターを呼び出した犯人を捜すことだ。学校の造りは複雑ではないが、非常に広く部屋数も多い。この中で、実際に足を使って情報を集め、犯人を推理していかなければならない。犯人の目星は簡単につくのだが、証拠をそろえるのが難しい。後半にはモンスターも登場する。

### ワンポイントアドバイス

**マップの隅々まで足を運ぼう**

このシナリオは、本当にアドベンチャーゲームになっている。よって、いき忘れた場所があっては、話が進まないのだ。まったく関係がないと思われる場所でも、1度は行ってみよう。

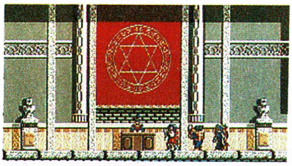


教室だけでなく、食堂や屋上、裏庭などにも足を運んでみよう

## 魔法学校に出現したモンスター。原因を探れ！

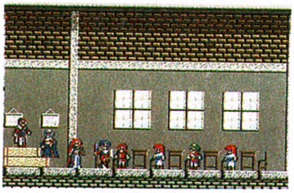
### 聞き込み捜査開始

魔法学校に入ったらまず初めに、ソーサリアンを呼び出した校長を訪ねよう。詳しい状況を説明される。それから、各教室を回って先生や生徒から情報を集める。まさに聞き込み調査だ。



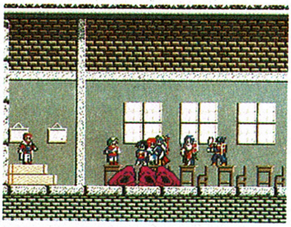
魔法学校の校長だというわりには、オロオロするばかりで少し情けない

教室は、1部屋残らず回らないと

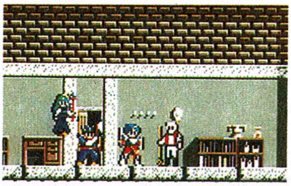


### 犯人はトート？

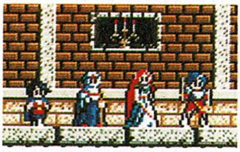
聞き込みを進めるうち、トートという少年があやしいと分かる。しかし、トートの犯行を信じない生徒もいた。トートの親友だというオーエンだ。オーエンはトートの無実を信じてパーティに加わる。用務員に寮で鍵をもらいトートの部屋を調べるとハーブのあきビンや、日記などの証拠品が見つかる。それでも、オーエンや校長は信じようとしない。さらに捜査を進めるうち、ついにモンスターが…。



決定的な証拠をつかむとついにモンスターが出現する。生徒が危ない



用務員さんは、校長より頼れる



オーエンは子供だが魔法が使える




オーエンは否定するのだが…

# ツイン・アイランズ

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 7 |
| シナリオレベル | 4 |
| シナリオ参加人数 | 4 |
| 難易度 | 1 2 3 4 **5** |

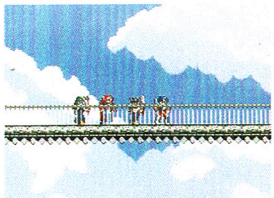
冒険の目的…南国に浮かぶ、美しいふたつの島。島には橋が渡され、島民は仲良く助け合って暮らしていたが、ある異変を境に、けんかを始めてしまったのだ。異変の原因をつきとめ、島に平和を取り戻せ！

南国の雰囲気たっぷりのシナリオ。特に、抜けるような青空に、純白の雲のコントラストが美しい。見ていると目がつぶれそうなほどだ。前半はこの美しいグラフィックをバックに、会話中心の、のどかなストーリーが進む。しかし、後半のダンジョン部分では地獄を見ることになる。謎解きの得意な諸君は、楽しみにしていて欲しい…。

### ワンポイントアドバイス

**2つの島はしつこく往復しよう**

シナリオの前半は、とにかくインホア島とアウタム島を行ったり来たりしていなければならない。互いの島の村長の伝言を伝える、連絡係をさせられてしまう。腹を立てず、じっと我慢。

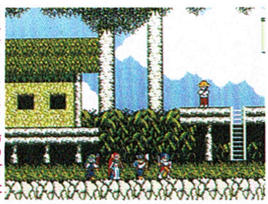


2つの島は、それほど離れているわけではないので助かる

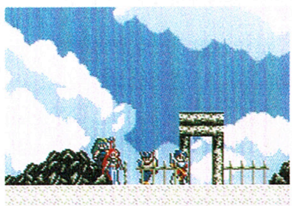
## 南の島で起きた大ゲンカ。原因を突き止めろ

### 島を行ったり来たり

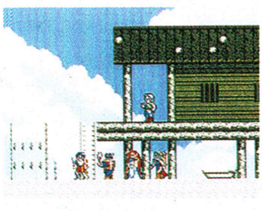
農業を営むインホア島と、漁業を営むアウタム島。仲のいい島民達は、互いの島をつなぐ橋をかけていた。その橋を見るために、わざわざペンタウァから船でやって来たソーサリアン。しかし、2つの島の間では大ゲンカが起こっていた。互いの島にとってなくてはならない『妖精の竪琴』の音楽が止まってしまったのだ。島の人々はそれを相手の仕業だと思っているのだ。



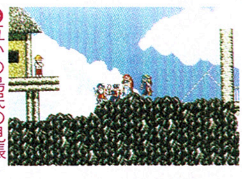
彼はインホア島の村長



アウタムの村の入口。話を聞こう



彼はアウタム島の村長



互いの島民の見張りをしているらしい

### 妖精の竪琴が原因

妖精の竪琴とは、インホアの岬から聞こえてくる美しい音色のこと。その音を聴くと不思議に元気が湧き、作物の育ちもよくなるという。音色が止まってからは作物は腐り、魚も獲れなくなった。これは調査が必要だ。

ここが妖精の竪琴の聞こえてくる岬だが、うなるような音がするだけ






2つの島をつなぐ橋が切り落とされることに決まってしまった

# マリオネットの館

| | |
|---|---|
| シナリオナンバー | 8 |
| シナリオレベル | 4 |
| シナリオ参加人数 | 4 |
| 難易度 | 1 2 3 **4** 5 |

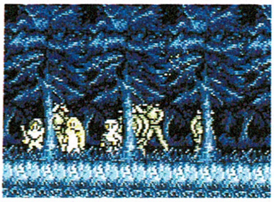
冒険の目的…人形の町パペッテで出会った女の子、ミンナ。大切にしていた人形が、ミンナの元から消えてしまったというのだ。人形探しを頼まれ、館を訪れたソーサリアン。そこに待ち受けていたものは…。

淡い色調のグラフィックとサウンドが、やさしくほのぼのとした気分にさせてくれる。人形探しという、小さなことでもコツコツやるのがソーサリアンだが、それだけですまないのもソーサリアンなのだ。中盤以降の展開には、本当にビックリするだろう。ここで紹介している範囲では、詰まることはまずない。この先を楽しみにして欲しい。

## ワンポイントアドバイス

### 夜はウロウロしないように

夜になると、パペッテとダール伯爵邸の間の森に現れるワーウルフは、メチャクチャに強い。夜道に迷ったら、すぐさま戻った方がいい。間違っても経験値を稼ごうなどと思わないように。

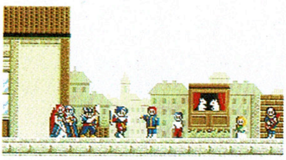


●同じ所を通った気がしたら、すぐに伯爵邸へ引き返そう

# 消えた女の子の人形。その陰には………

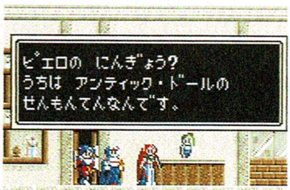
## ピエロの人形を探せ

パペッテへとやって来たソーサリアン。いろんな人形の店が立ち並ぶ、人形の町である。その町はずれで、1人の少女、ミンナが泣いていた。ミンナは、赤い帽子のピエロの人形、ピエタがいなくなったという。



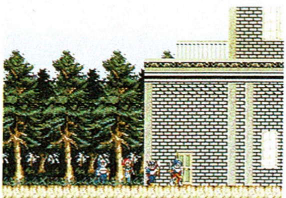
●人形の町だけあって、外で人形劇をしている。見物人に話を聞こう

●アンティックドールの専門店に、ピエロの人形があるわけないか




## ダール伯爵邸へ

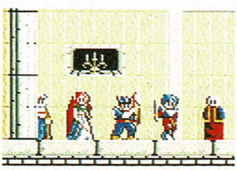
ピエタ探しを2つ返事で引き受けたソーサリアン。さっそく町の人から情報を集めると、人形コレクターのダール伯爵が持っている可能性が高いとでた。森を抜け、ダール伯爵邸へ向かう。しかし、ここでもピエタは見つからない。そうこうしているうち夜になってしまった。帰り道ではワーウルフに襲われるうえ、道にも迷ってしまう。伯爵邸に泊まることになったが…。



●ダール伯爵邸へとやって来た

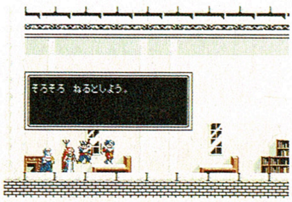



●どうしても、森から抜けられない



●人形コレクターのダール伯爵に聞こう

●明日、探すことにして寝よう



# 7つの星を組み合わせ、装備に魔法を…

ソーサリアンの一番の面白さはなんといっても魔法作り。いくつかの魔法をかけ合わせるにしてもその順番まで関係してくるから組み合わせは無限に近い。



○これがファイアー系の魔法。水のモンスターに有効



○雷撃をくらわすサンダー系の魔法。なかなか使えるぞ

## 7つの星

7つの星、それらは7惑星を守護する神々の力である。この魔力を召喚して装備に宿せる者は、魔法使いの家のエスターしかいない。また、神々の力にはそれぞれ個性があるので、魔力を組み合わせるときのヒントにもなるのだ。右の表を参考に…。

### 魔法を構成する7つの星の要素

| | |
|---|---|
| 太陽 | 生命力、活力、創造性、再生の力を司る。あらゆる魔法の基本要素 |
| 月 | 闇の力への抵抗力の源。水系、もしくは霊系魔法の構成要素 |
| 水星 | 知識、知性、言語、コミュニケーションを司る。風系魔法の構成要素 |
| 金星 | 導き、調和、均等、平和、浄化を司る。変換、治癒系魔法の構成要素 |
| 火星 | 戦いを司る。攻撃魔法の源。火炎系、もしくは攻撃系魔法の構成要素 |
| 木星 | 幸運、英知、神々への祈りなどを司る。治癒、防御系魔法の構成要素 |
| 土星 | 死、暗黒、束縛を司る。不吉、もしくは破滅的な強力魔法の構成要素 |

## 組み合わせの法則

互いの力を相殺したり、違う星に変えてしまったり…と、7つの星の間には、力関係の法則が働いている。そんなときは右の表を参考にしてほしい。これを見れば、宿す星の順番を解明することができる。あとは宿す星の種類を探し出せば、どんな魔法でも作り出すことができる。

| 現在かかっている魔法 ＼ これからかける魔法 | 火星 | 水星 | 木星 | 月 | 太陽 | 金星 | 土星 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 火星 | 火+2 | 火+1 水+1 | 木+2 | 火+1 月+1 | 太+2 | 火+1 金+1 | 火+1 土+1 |
| 水星 | 土+2 | 水+2 | 水+1 木+1 | 月+2 | 水+1 太+1 | | 水+1 土+1 |
| 木星 | 木+1 火+1 | 木+1 火+1 | 木+2 | 木+1 月+1 | 木+1 太+1 | 木+1 金+1 | |
| 月 | | 月+1 水+1 | 月+1 木+1 | 月+2 | 金+1 太+1 | 月+1 金+1 | 月+1 土+1 |
| 太陽 | 太+1 火+1 | 金+1 水+1 | 太+1 木+1 | 太+1 月+1 | 太+2 | 太+1 木+1 | 太+1 土+1 |
| 金星 | 火+2 | 金+1 水+1 | 月+1 木+1 | 月+1 金+1 | 金+1 太+1 | 金+2 | 火+1 土+1 |
| 土星 | 土+2 | 土+1 水+1 | 土+1 木+1 | 土+1 月+1 | 土+1 太+1 | 土+1 金+1 | 土+2 |



○魔法使いの家で魔力を宿してもらう。星を宿す順番と種類に注意しながらね

## 書き込もう

町の長老に聞けば、魔法の名前と必要な星の種類を教えてくれるので、魔法表に書き込む。そして、上の法則表を参考に宿す順番を解き明かすのだ。魔法ができたら実際に使ってみて、消費するマジックポイントも書き込もう。なお、例を3つほど記載しておいたのであしからず。

| 名 称 | 組み合わせ順 |
|---|---|
| HEAL | 木星→太陽 |
| SHIELD | 太陽→月 |
| FLAME | 太陽→火星 |

| ・魔法一覧表・ | | | |
|---|---|---|---|
| 名　称 | 組み合わせ順 | 効　果 | MP |
| **攻撃の魔法** | | | |
| ABSORB | | 生命を持ったモンスターのHPを奪い取る | |
| AIR SLASH | | 真空の渦を投げつけて、敵を切り裂く | |
| ASCENSION | | 霊に属するモンスターを、成仏させてやる | |
| ASTRAL FIRE | | 霊に属するモンスターを焼き滅ぼす炎を放つ | |
| ASTRAL WAVE | | 前後の霊に属すモンスターを同時に滅ぼす | |
| BLAST BLADE | | 鋭い風の刃を飛ばし、前後の敵を貫通する | |
| BLIZZARD | | 極低温の氷の嵐を発生させ、敵に吹きつける | |
| BOMBARD | | 光球が地面を這い進み敵に当たると破裂する | |
| BURNING | | 自身を灼熱させ、体当たりによって敵を倒す | |
| CRACKER | | 炎の弾を拡散させて放ち、広範囲の敵を襲う | |
| CORROSION | | 敵モンスターの身体を腐らせる弾を放つ | |
| CRUSH DOWN | | 回転する波動をもって、敵の身体を押し潰す | |
| D-CORROSION | | 身体を腐食させる弾が、敵を追いかける | |
| DEATH | | 死を与える炎を放つ。生物にしか効果はない | |
| DEG-DEATH | | 死を与える炎が、敵を追いかけていく | |
| DEG-DELUGE | | 敵を滅ぼす聖なる水が、追尾していく | |
| DEG-FIRE | | 炎の球体が、どこまでも敵を追いかけ回す | |
| DEG-FREEZE | | 一瞬にして凍結させる弾が、敵を追いかける | |
| DEG-NEEDLE | | 短い聖なる針が、敵を追いかけ刺し殺す | |
| DEG-POISON | | 触れたものに毒を与える弾が、敵を追う | |
| DEG-THUNDER | | いかずちをもってパーティの前後に壁を作る | |
| DELUGE | | 水の奔流を発生させ、敵を溺れさせる | |
| DESTROY A. | | 風に属するモンスターを、一瞬で全滅させる | |
| DESTROY E. | | 地に属するモンスターを、一瞬で全滅させる | |
| DESTROY F. | | 火に属するモンスターを、一瞬で全滅させる | |
| DESTROY S. | | 霊に属するモンスターを、一瞬で全滅させる | |
| DESTROY W. | | 水に属するモンスターを、一瞬で全滅させる | |
| DISRUPTION | | 火花が頭上で分裂し、敵の頭上に降り注ぐ | |
| ENERGY BOLT | | 敵を貫通する、聖なる光に包まれた矢を放つ | |
| ERADICATION | | 青い弾が降り注ぐ。あらゆる敵に対し、有効 | |
| EXPLOSION | | 爆弾を引き起こす弾を、放物線状に飛ばす | |
| EXTRUSION | | 足元から火柱が噴き上げて、敵を襲う | |
| F.BOOMERANG | | 3つの炎が敵に襲いかかり、再び戻ってくる | |
| FIRE STORM | | 炎の嵐を巻き起こし、敵を焼きつくす | |
| FIRE STREAM | | 4つの火球が渦巻状に飛び、敵を追いかける | |
| FLAME | | 火炎の球によって、敵モンスターを焼き払う | |
| FLAME BOLT | | 敵モンスターの身体を貫通する強力な火炎弾 | |
| FLAME BURST | | 8方向に火炎を飛び散らし、敵を焼き払う | |
| FLARE BOMB | | 8方向に、爆裂する弾を放つ | |
| FREEZE | | 触れると凍結する弾が、頭上から降り注ぐ | |
| GAS SPOUT | | 上下に振幅するガスの波を、敵に吹きつける | |

注：表中のＭＰは魔法使用時に消費するマジックポイント

| 名　称 | 組み合わせ順 | 効　果 | MP |
|---|---|---|---|
| **攻撃の魔法** | | | |
| GOD THUNDER | | 神の力に値する稲妻で前方の敵をなぎはらう | |
| HEAT ARROW | | 高熱の矢を５本飛ばし、敵を貫通させる | |
| HEAT WAVE | | 高熱の振動波を発生させ、敵を貫通させる | |
| ICE BLADE | | 氷でできた刃を、敵の頭上に落とさせる | |
| IGNISION | | 弾を落とし、落下点に炎を発生させる | |
| INDIGNATION | | 画面上にいるすべての敵にダメージを与える | |
| JET STORM | | 嵐を起こし、触れたモンスターを吹き飛ばす | |
| LIGHT ARROW | | 光の矢を５本飛ばし、敵を貫通させる | |
| LIGHT CROSS | | 光の十字架を飛ばし、敵を追尾させる | |
| LIGHT WAVE | | 光の振動波を発生させ、敵を貫通させる | |
| METEOR | | 天から流星を呼び、敵の頭上に降り注ぐ | |
| NAPALM | | 炎のブレスを噴き出し、前方の敵を焼く | |
| NEEDLE | | 短い針を１本ずつ前方へ飛ばし、敵を貫く | |
| POISON | | 弾を前方に飛ばし、触れた敵を毒に侵させる | |
| SAINT FIRE | | 聖なる炎を呼び、敵の頭上に降り注ぐ | |
| SALAMANDER | | 炎の蛇を出現させ、敵を追尾させる | |
| SPARK FLASH | | 前方に、短い電撃を放って攻撃する | |
| STAR BLADE | | レーザーのような光線を飛ばし、敵を貫く | |
| STAR DUST | | 大量の隕石を落とし、敵の頭上に降り注ぐ | |
| STAR FLARE | | ８方向に火の球を飛び散らし、敵を焼く | |
| STONE TOUCH | | 触れると石化する弾を、頭上で分裂させる | |
| STORM | | 渦巻を発生させて、前方に放ち攻撃する | |
| SUFFOCATE | | 触れると窒息する弾を撃つ。生物にのみ有効 | |
| SUN RAY | | 太陽光線を操って、頭上から敵を貫く | |
| SUPERSONIC | | 超音波の衝撃を発し、前方の敵を貫通する | |
| THUNDER | | 天に雷を呼び起こし、敵に電撃を与える | |
| TORNADO | | 竜巻を発生させ、敵にぶつけて攻撃 | |
| TOUCH DEATH | | 敵を死に追いやる球体を回転させる | |
| VACUA | | ４つの渦を、さらに渦巻状に飛ばす | |
| VORTEX | | 真空の刃となる渦が、どこまでも敵を追う | |
| WILL-O-WISP | | ゆらゆら飛ぶ鬼火を呼び出し、敵を焼く | |
| ? | | 入手を夢見ぬ者はいないという、究極の魔法 | |
| **防御の魔法** | | | |
| ANTI-MAGIC | | 敵が発しようとしている魔法を止める | |
| BARRIER | | パーティの前後に、防御バリアを張る | |
| BLIND | | 敵の目をつぶすことにより、錯乱させる | |
| CHAIN | | 地に属するモンスターの動きを止める | |
| CONFUSION | | 敵の精神状態を、混乱させるための魔法 | |
| D-HYPNOTIZE | | 催眠弾が、敵をどこまでも追いかける | |
| DISPEL | | 敵が使った魔法を消滅させ、無力化する | |
| EXOCISM | | 霊に属するモンスターを、弾き飛ばす | |

注：表中のＭＰは魔法使用時に消費するマジックポイント

| 名　称 | 組み合わせ順 | 効　果 | MP |
|---|---|---|---|
| 攻撃の魔法 | | | |
| FIRE WALL | | パーティの前後に、炎の壁を出現させる | |
| FOG BANK | | 霧を発生させて、敵の攻撃力を弱める | |
| GO MAD | | 敵を発狂させて、行動不能に陥れる | |
| HOLY WATER | | 霊に属するモンスターの攻撃力を弱める | |
| HYPNOTIZE | | 霊以外のすべての敵を、一定の時間眠らせる | |
| ICE WALL | | パーティの前後に、氷の壁を出現させる | |
| ILLUSION | | 幻覚を見ることにより、敵を惑わせる | |
| INVINCIBLE | | 敵の攻撃力を、完全に消し去ってしまう | |
| MIND BLAST | | 敵の精神構造を破壊し、狂わせてしまう | |
| NEGATE | | 時間を止め、敵の動きをストップさせる | |
| PARALYZE | | 麻痺させることにより、敵の動きを止める | |
| PEACE | | 受ける攻撃力を0にし敵の攻撃を無効にする | |
| PROTECT | | パーティの前後に、堅固な盾を出現させる | |
| S.CHAIN | | 霊に属するモンスターの動きを止める | |
| SAND STORM | | 敵の動きを妨げる、砂嵐を発生させる | |
| SCARE | | 敵の精神に恐怖を与え、逃げ出させる | |
| SENILITY | | 敵を急激に老化させ、その攻撃力を奪い去る | |
| SHIELD | | パーティの前後に盾を作り、敵の攻撃を防ぐ | |
| SLOW | | あらゆる属性の敵の移動速度を鈍らせる | |
| SPELL BOUND | | 敵を、意志の力よりも強い呪縛に陥れる | |
| STILL AIR | | 風に属するモンスターの動きを止める | |
| STILL FIRE | | 火に属するモンスターの動きを止める | |
| STILL WATER | | 水に属するモンスターの動きを止める | |
| TIMIDITY | | 敵を臆病にさせ、逃げ出すように仕向ける | |
| TURN SPELL | | 敵の放った魔法を、逆にはね返してしまう | |
| TURN UNDEAD | | 霊に属するモンスターを改心させ退散させる | |
| WEEKNESS | | 敵の持つ攻撃力の値を低下させてしまう | |
| 治癒の魔法 | | | |
| ADD TO LIFE | | 一時的に、HPの最大値を倍に引き上げる | |
| CURE | | 毒に侵された、すべてのキャラを治療する | |
| GIVE VIGOR | | 敵モンスターのHPを倍にしてしまう | |
| HEAL | | 最大HPの70%を回復。パーティ全員に有効 | |
| MELT | | 凍結してしまった仲間すべてを治療する | |
| REJUVENATE | | パーティの先頭にいるキャラが、1歳若返る | |
| RESURRECT | | あえなく死んでしまった仲間を生き返らせる | |
| STONE FLESH | | 石と化した、すべてのキャラを治療する | |
| 変換の魔法 | | | |
| CHANGE AIR | | 自身を、空気と化して透明になり敵をあざむく | |
| CHANGE IDOL | | 自身を石化してしまう。おそらく自殺行為 | |
| EXIT | | 冒険中、どこにいてもペンタウァに帰還する | |
| REDUCE LIFE | | パーティ全員のHPを半分に落としてしまう | |

注：表中のＭＰは魔法使用時に消費するマジックポイント




# 攻略GUIDE BOOK

メガドライブFAN

3月号別冊付録

※イラスト提供／日本ファルコム